Biohazard Archives

resident evil®

ARCHIVES

Los Virus de Umbrella Revelados

Umbrella

1960~1998

Biohazard Archives

resident evil®

ARCHIVES

Los Virus de Umbrella Revelados

Umbrella

Since 1960~1998

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

Resident Evil Ø 5
Resident Evil 6
Resident Evil 2 7
Resident Evil 3 Nemesis 8
Resident Evil Code: Veronica X 9

HISTORIA

Resident Evil Ø 11
Resident Evil 23
Resident Evil 2 39
Resident Evil 3 Nemesis 59
Resident Evil Code: Veronica X 71

PERSONAJES

Chris Redfield 106
Jill Valentine 109
Barry Burton 111
Rebecca Chambers 112
Albert Wesker 115
Claire Redfield 117
Leon S. Kennedy 119
Ada Wong 121
Carlos Oliveira 122
Steve Burnside 123
Billy Coen 125
William Birkin 127
Annette Birkin 128
Sherry Birkin 129
James Marcus 130
Ozwell E. Spencer 131
Edward Ashford 131
Alexander Ashford 131
George Trevor 132
Alexia Ashford 132
Alfred Ashford 133
Enrico Marini 134
Kenneth J. Sullivan 134
Richard Aiken 135
Forest Speyer 135
Edward Dewey 135
Joseph Frost 135
Brad Vickers 136
Ben Bertolucci 136
Brian Irons 137
HUNK 137
Robert Kendo 138
Nicholai Ginovaef 138
Mikhail Victor 139
Tyrell Patrick 140
Murphy Seeker 140
John 141
Kevin Dooley 141
Marvin Branagh 141
Michael Warren 142
La hija del alcalde 142
Dario Rosso 142
Rodrigo Juan Raval 143
Veronica Ashford 143

CRIATURAS

Zombi 145
Variaciones de zombi 146
Crimson Head – Crimson Head Prototipo 1 147
Eliminator 148
Cerberus – Perro zombi 149
Murciélago infectado – Murciélago 151
Chimera 152
Lisa Trevor 152
Hunter 153
Variaciones de Hunter 154
Licker 155
Proto Tyrant 156
Tyrant – Super Tyrant 157
Variaciones de Tyrant 158
Nemesis Tipo-T 159
G 161
Bandersnatch 163
Nosferatu 163
Monstruo Steve 163
Alexia 164
Cuervo 165
Avispa 166
Cucarachas Grandes 166
Hormiga 166
Polilla – Polilla gigante 167
Plague Crawler 168
Web Spinner – Black Tiger – Araña Gigante –
Viuda Negra – Viuda Negra Gigante 169
Variaciones de Arañas 170
Drain Deimos 171
Brain Sucker 171
Stinger 172
Centurión 173
Grave Digger 174
Sliding Worm 174
Gulp Worm 175
Neptune 175
Lurker 176
Albinoide 177
Caimán 177
Yawn 178
Víbora 178
Plantas Monstruo 179
Planta 42 179
Ivy – Poison Ivy 180
Tentáculo 180
Mimicry Marcus 181
Sanguijuela 181
Reina Sanguijuela 183

OBJETOS

Objetos clave 186
Armas 191
Llaves 197
Herramientas 200
Recuperación 204

ARTE CONCEPTUAL

Resident Evil Ø 208
Resident Evil 217
Resident Evil 2 220
Biohazard 1.5 230
Resident Evil 3 Nemesis 233
Resident Evil Code: Veronica X 238
Wesker's Report II 253
Top Secret 255

TÉRMINOS CLAVE 257

CRÓNICA: Un peligro biológico real 272

BASE DE DATOS

Tabla cronológica 278
Documentos 281
Glosario 304
Lista cronológica de juegos 314

CRÉDITOS 316

LEYENDA

RE0 = Resident Evil Ø

RE = Resident Evil

RE2 = Resident Evil 2

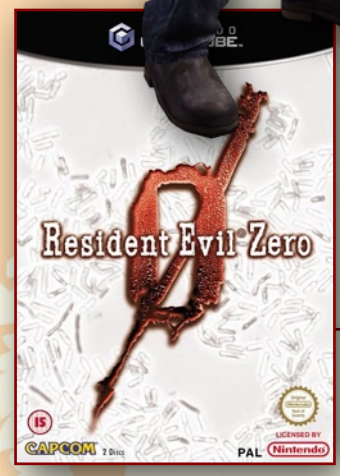
RE3 = Resident Evil 3 Nemesis

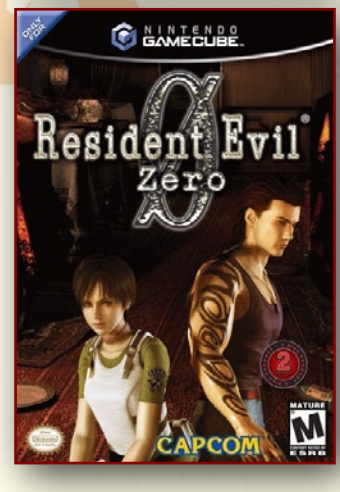
REC:V = Resident Evil Code: Veronica X

INTRODUCCIÓN

Resident Evil® Zero

CARÁTULAS



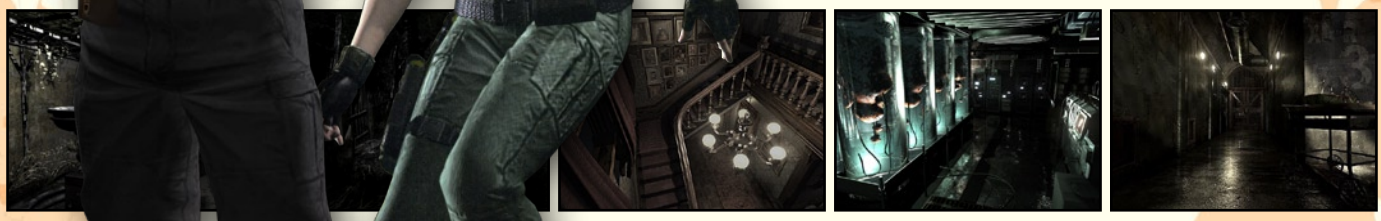


RESUMEN

La ciudad industrial de Raccoon City se encuentra ubicada en la región norcentral de América. Preciosos bosques y lagos se expanden a lo largo de la cordillera del norte de las montañas Arklay. Pero, como si de un ataque al tranquilo paisaje se tratara, frecuentemente se dan noticias de extraños asesinatos de gente que ha sido comida en las zonas de alrededor. S.T.A.R.S., la unidad de fuerzas especiales de élite de Raccoon City, envía al equipo Bravo a la zona de los asesinatos. Sin embargo, debido a un misterioso fallo en el motor, el helicóptero del equipo Bravo se estrella en el bosque cercano a la escena del crimen.

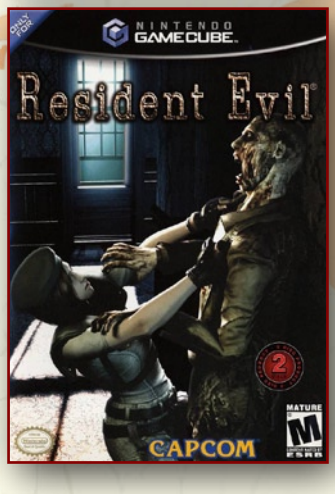
El equipo Bravo sobrevive, pero pierde todo su equipamiento. Se tropiezan con un convoy de la policía militar gravemente dañado y con los cuerpos de los marines al cargo brutalmente desmembrados. Enrico Marini, comandante del equipo Bravo, ordena la búsqueda de Billy Coen, un ex marine que escapó del convoy.

Nadie podía imaginar el horrible desastre que acechaba a toda Raccoon City…



Resident Evil©

CARÁTULAS



RESUMEN

El contacto con el equipo Bravo de los S.T.A.R.S. se ha perdido. ¿Qué puede haberles pasado? Dándose cuenta de que probablemente estén en apuros, el departamento de policía de Raccoon City despliega al equipo Alpha de los S.T.A.R.S. para buscar a los miembros desaparecidos. Envueltos en la investigación, son atacados por un grupo de criaturas parecidas a perros grandes, que los fuerzan a refugiarse en una mansión cercana. Sin embargo, en realidad son unos laboratorios secretos, responsables directos de los extraños incidentes y del nacimiento de todas las grotescas criaturas que han visto. Los miembros de S.T.A.R.S. Chris Redfield y Jill Valentine descubrirán la verdad sobre los asesinatos mientras buscan desesperadamente una salida.

RESIDENT EVIL 2

RESUMEN

Gracias a los esfuerzos del equipo Alpha de los S.T.A.R.S., encabezado por Chris y Jill, el caso se consideró cerrado. Han pasado dos meses en Raccoon City, una pintoresca ciudad norcentral rodeada por vastos bosques y sostenida por Umbrella, una corporación farmacéutica enorme. Los nauseabundos actos de Umbrella han sido encubiertos, pero Claire, tenazmente, continuó siguiendo la pista de su hermano desaparecido. La última vez que supo de él, estaba en la comisaría de Raccoon City hace dos meses…

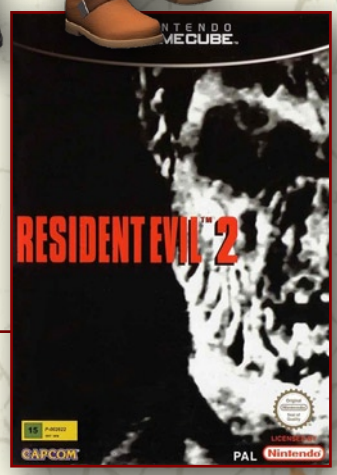
¿Qué pudo ocurrir?

¿Pudo tener algo que ver con ese incidente sin resolver? Con un vago sentimiento de aprensión, Claire partió en su moto hacia Raccoon City.

Había otra persona de camino a Raccoon City. A la luz de la puesta de sol, en el único coche de la autopista a Raccoon City, estaba Leon S. Kennedy. El nuevo oficial designado al departamento de policía de Raccoon City estaba confiado y despreocupado, conduciendo su querido coche, a pesar de haberse quedado dormido en su primer día de trabajo.

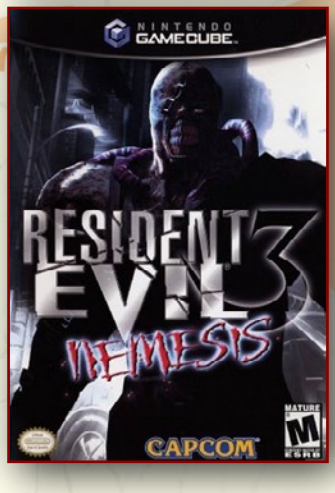
Ni Claire ni Leon imaginaban el infierno de intenso horror y desesperación que les esperaba.

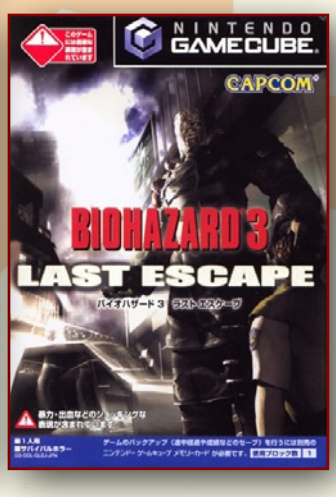
CARÁTULAS



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

CARÁTULAS





RESUMEN

Comienzos de Otoño.

Empieza Septiembre en Raccoon City.

La gente sigue con su vida como siempre y se olvida de los extraños incidentes que tuvieron lugar en las montañas Arklay, y la destrucción de las fuerzas especiales S.T.A.R.S.

Nadie cree lo que dijeron los supervivientes.

Nadie cree la verdad sobre las armas biológicas escondidas por Umbrella en las instalaciones de la mansión, o sobre el horrible virus T que convierte a humanos y animales en terroríficos monstruos.

Chris, que sobrevivió al incidente de la mansión, viajó a Europa para descubrir al mal. Esto marcó el comienzo de otro desastre en Raccoon City. Inusuales asesinatos ocurrieron por toda la ciudad, la epidemia del virus T se propagó. Jill, que se quedó en la ciudad para investigar, tiene que escapar.

Sin embargo, un cazador soltado por Umbrella persigue sin cesar a Jill…

RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

RESUMEN

El incidente de la mansión solo fue el principio de una epidemia inexplicable y extraños asesinatos. Se extendió por la ciudad en un abrir y cerrar de ojos. Los ciudadanos de Raccoon, ahora muertos vivientes, transformaron las calles en el infierno.

Solo cuando las fuerzas especiales se vieron superadas, el gobierno de los Estados Unidos tomó una decisión devastadora – lanzar misiles en su propio territorio. En unas brillantes ráfagas de luz, 100.000 vidas fueron borradas del mundo al instante.

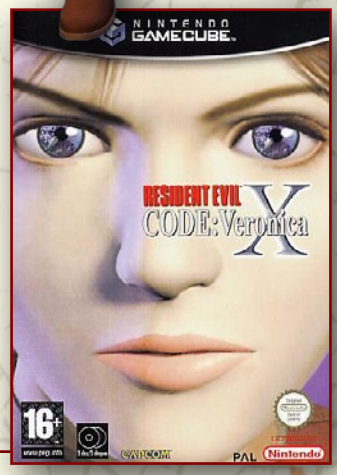
Sin embargo, aún no se había acabado. El ex miembro de S.T.A.R.S. Chris, quien creía que la infección fue causada por el continuo desarrollo de armas biológicas de Umbrella, fue en busca de la verdad sobre el incidente en solitario.

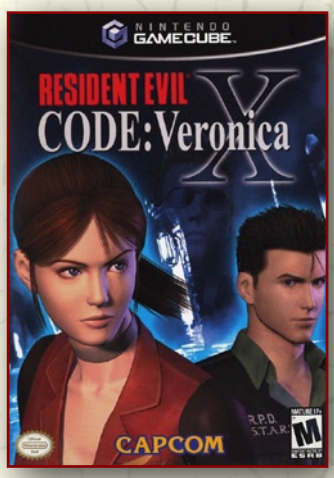
Por otra parte, tenemos a su hermana pequeña Claire, que descubrió esa oscura verdad mientras buscaba a su hermano…

Con la malvada corporación controlando toda la información, los hermanos decidieron contarle al mundo la verdad, incluso a costa de su vida. Su lucha les llevó a un nuevo escenario: una solitaria isla al otro lado del extenso mar, donde les esperaba una nueva y desesperada situación.

Claire, que dio al traste en su intento de infiltrarse en los laboratorios de Umbrella en París, fue capturada. Su hermano Chris la siguió con la esperanza de rescatarla. ¿Prevalecerá la justicia? ¿O la verdad será enterrada en la oscuridad para siempre?

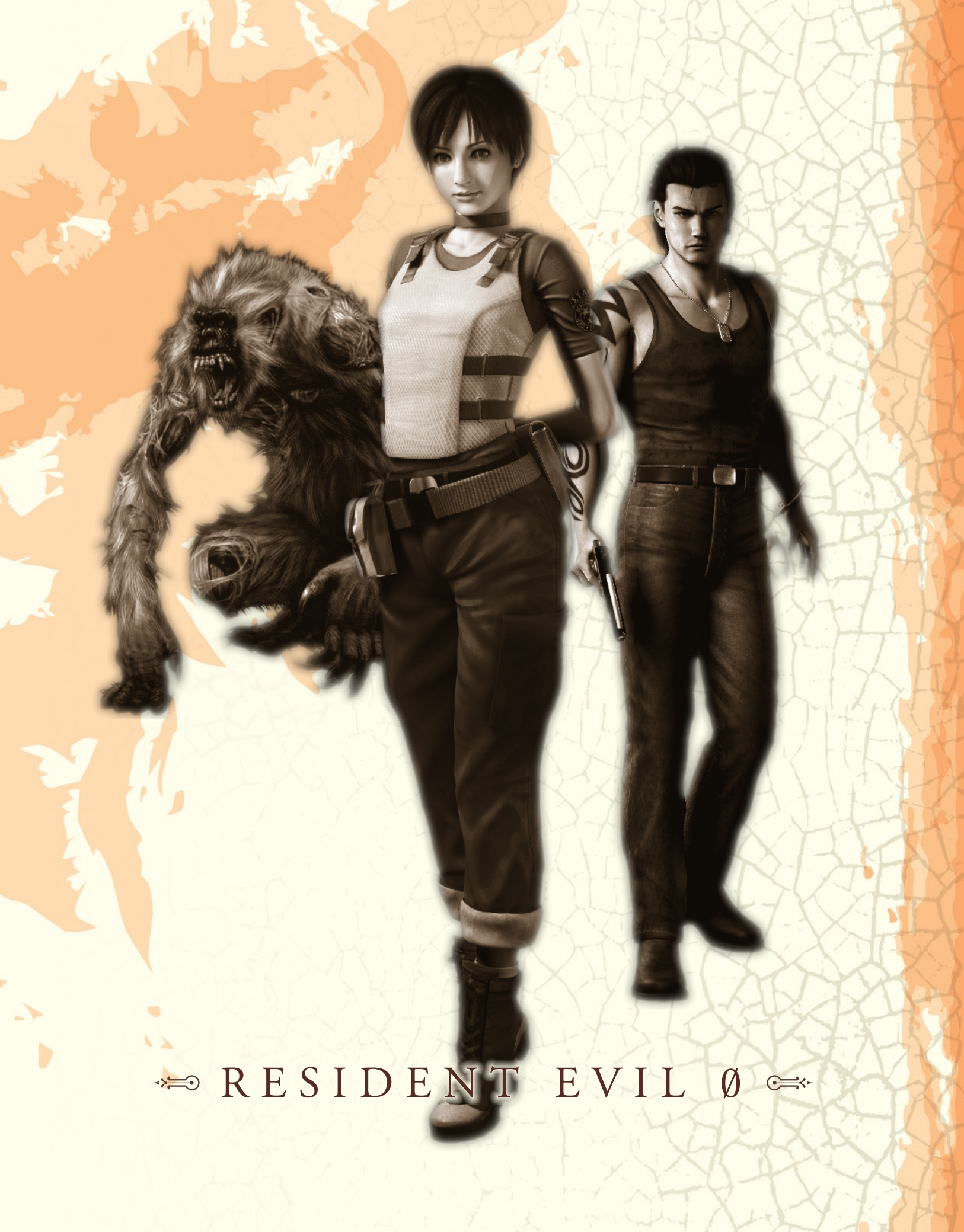
CARÁTULAS





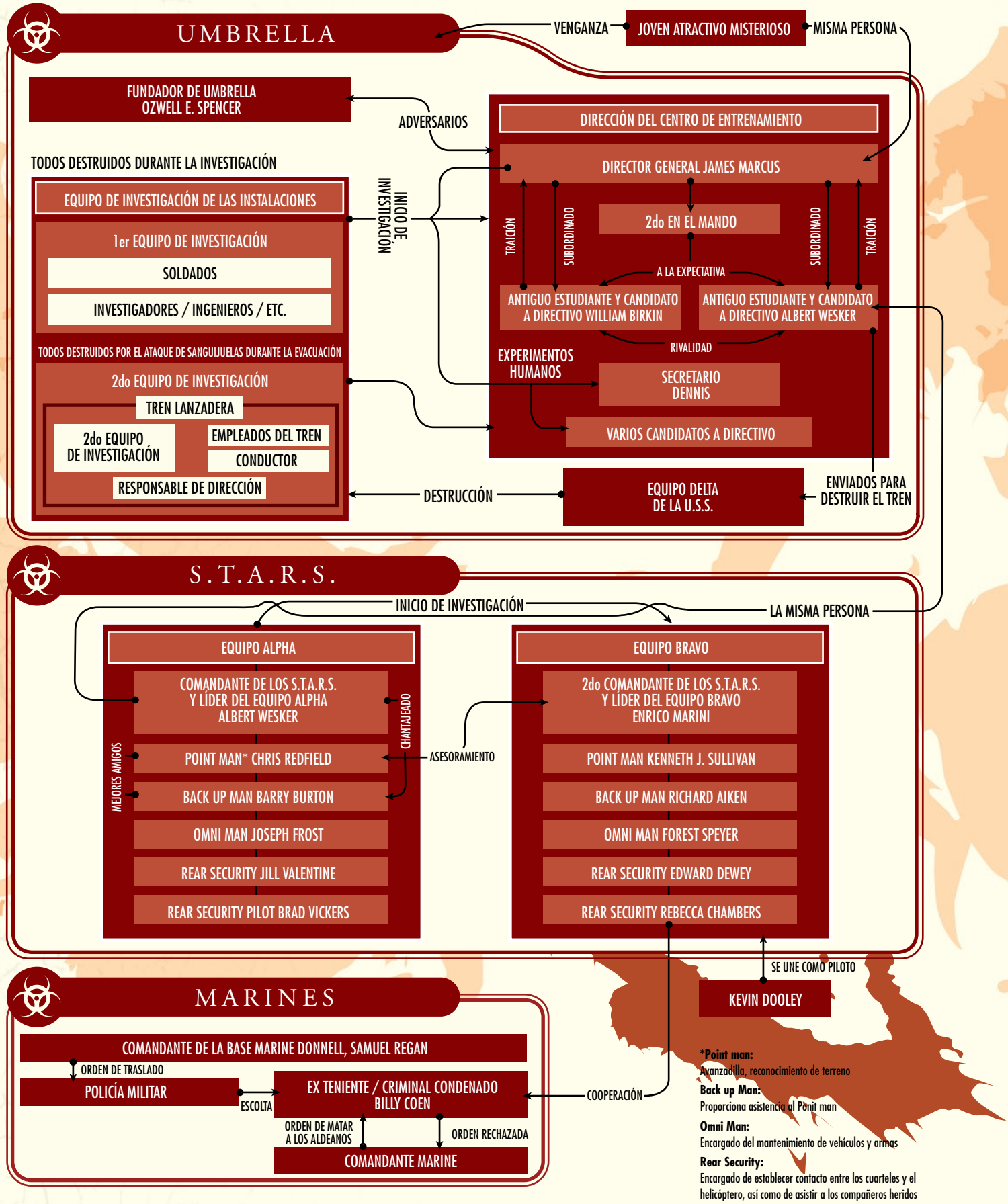
HISTORIA

Resident Evil Ø 11
Resident Evil 23
Resident Evil 2 39
Resident Evil 3 Nemesis 59
Resident Evil Code: Veronica X 71



RESIDENT EVIL 0

INTERRELACIONES



***Point man:**
Avanzadilla, reconocimiento de terreno

Back up Man:
Proporciona asistencia al Point man

Omni Man:
Encargado del mantenimiento de vehículos y armas

Rear Security:
Encargado de establecer contacto entre los cuarteles y el helicóptero, así como de asistir a los compañeros heridos

HISTORIA

Todas las historias tienen un comienzo. Este desastre ocurrido en América empezó a partir de una simple aunque desagradable forma de vida, la sanguijuela. Añadiendo ADN de sanguijuela a un virus original, un investigador creó una nueva cepa llamada virus T. Las sanguijuelas formaron una relación simbiótica con el virus, creando un parásito de increíble vitalidad. Las sanguijuelas mutadas fueron multiplicándose a lo largo de los años desde ese experimento, y ahora un enjambre de esas temibles sanguijuelas mutadas ha empezado a arrastrarse de nuevo por las profundidades del bosque.

(Tomado del diario de Rebecca Chambers, 23 de julio de 1998.)

EL COMIENZO DE UNA PESADILLA

Cuando pienso en eso ahora, sólo me viene a la cabeza la idea de que nosotros, el equipo Bravo de los S.T.A.R.S. (Las fuerzas especiales del departamento de policía de Raccoon City) estuvimos malditos desde el principio.

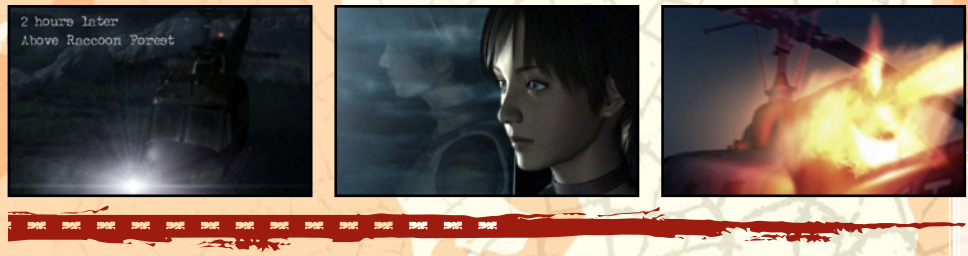
Esa noche, el motor de nuestro helicóptero se estropeó de repente y nos dejó tirados en el bosque. El chasquido de los árboles, ese horrible rugido, el ataque... Parece que ocurrió hace años.

¿Qué significaba todo eso? Se supone que estábamos allí sólo para investigar el área de las montañas Arklay y el bosque Raccoon. ¿Quién iba a imaginar que nosotros mismos acabaríamos siendo víctimas de todo eso?

Aunque había un poco de luz entre tanta sombra: habíamos sobrevivido al accidente sin tener en el equipo a un solo herido. Entonces descubrimos el rastro de un traidor que había escapado hacia el bosque.

"Teniente Billy Coen, 26 años. Condenado por un consejo de guerra. El prisionero debe ser transferido a la base Regarthon para ser... ¿ejecutado?"

En mi búsqueda del fugitivo, me sumergí más en el bosque y empecé a investigar un tren parado. Ese fue el comienzo de la pesadilla. Ese tren tenía ruta hacia el mismo infierno.



PASAJEROS NO-MUERTOS

Dentro del tren, se encontraban pasajeros bien trajeados, sentados silenciosamente entre el esplendor fastuoso del vagón de pasajeros amueblado con decoración y muebles antiguos. Era como si ese misterioso mundo se hubiera detenido en el tiempo. Los pasajeros estaban en silencio. "¡Soy miembro de la unidad S.T.A.R.S. de la Policía de Raccoon City! ¡Por favor, respondan! No hubo respuesta de nadie. Me lo esperaba. Todos los pasajeros estaban muertos.

Empezaba a encontrarme mareada, pero no había tiempo de desmayarse. Esas muertes eran el menor de mis problemas, porque entonces oí el sonido de algo arrastrándose y, ¡los pasajeros muertos empezaron a moverse! ¡Muertos vivientes! ¡Zombis! Imágenes de películas de terror que había visto durante años pasaron por mi cabeza. Apreté el gatillo de mi pistola, abatiendo a los cadáveres andantes y corrí al siguiente vagón.

¿Había abierto la puerta al infierno? El tren estaba repleto de no-muertos. Todo cuanto podía hacer era abrirme camino a través de ellos. ¿Dónde estaba el resto del equipo Bravo? ¿Se habían comido a mis amigos esos zombis? Como si no tuviera suficientes dolores de cabeza, me topé con aquel que me daba más miedo toparme. Tenía una mirada en su cara que sólo podría describir como "depredadora" y un enorme tatuaje en su brazo. Tenía una esencia de muerte que le rodeaba —muy característica en los militares.

"¿Teniente Billy Coen?"

"Qué sorpresa. Parece que me conoces."

Esas frías y calculadoras pupilas. Era peligroso. Reuní toda la fuerza que pude y me forcé a sacar las palabras de mis labios secos:

"¡Espera! ¡Quedas detenido!"

"Gracias muñeca, pero ya llevo las esposas."

Un par de esposas colgaban de su antebrazo. Una clara prueba de que era un fugitivo. Tras mirar hacia mi una vez más, desapareció de nuevo dentro del tren infestado de zombis.

UN AUTÉNTICO CRIMINAL

"¡Rebecca! ¿Me recibes? Soy Enrico."

"¿Me recibes? ¡Por favor, responde!"

"Rebecca, te recibo. Ahora escucha bien. Hemos obtenido información detallada acerca del fugitivo de un documento encontrado en el coche destrozado. Billy Coen ha llegado a matar a 23 personas.

La voz seca de Enrico al otro lado de la radio fue suficiente para sacarme de mi desesperación. Antes de poder responder, la señal se cortó. Había un terrible asesino y zombis dentro de este tren. Pero debía seguir adelante. Debía apresar al asesino. Debía investigar este desastre del tren.

Billy estaba esperándome en el siguiente vagón.

"A partir de aquí la cosa se pone peligrosa," dijo. "¿Por qué no cooperamos?" La mirada fría y calculadora de Billy no se tambaleó ni un momento.

"¿Cooperar contigo?"

"Escucha, pequeña. Por si no te habías dado cuenta, hay unos cuantos monstruos sueltos en este tren y como es lógico quiero salir de aquí. Pero no creo que tengamos posibilidades haciéndolo solos."

"Quizás tú estés en problemas, pero yo no necesito tu ayuda. Puedo encargarme de la situación yo sola. ¡Y no me llames "pequeña"!"

¿Cooperar con un asesino? No puedo bajar la guardia con él.

Dejé a Billy y me adentré al siguiente vagón yo sola.

EL VIEJO QUE SE DESCOMPONÍA

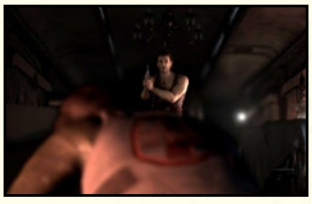
Subí las escaleras. El siguiente coche era el vagón restaurante. Velas iluminaban la sala. Un aire caliente llenaba el ambiente. Las mesas estaban preparadas para la cena. La sopa estaba caliente; la comida desprendía humo. Quizás alguien siguiera con vida. Le hable a un anciano de pelo blanco que estaba sentado en una de las mesas.

"Umm, perdone, ¿señor?"

El hombre se giró lentamente. ¿Un superviviente?

Pero entonces el viejo empezó a caerse a montones, perdiendo cualquier parecido a un humano. Se descompuso en pequeños trozos y ¡esos vinieron a por mí! Era evidente que tenían voluntad propia. Se arrastraban por el suelo, moviéndose como el agua. No tenían una forma concreta. ¿Sanguijuelas? ¿Un montón de sanguijuelas? De nuevo adoptaron una forma humanoide y vinieron a por mí.

La criatura de sanguijuelas empezó a envolverme. En ese momento, sonó un disparo. Una bala se hundió en la masa de sanguijuelas. Y otra. Y otra. Me di la vuelta y vi a Billy allí de pie. Cuando iba a decirle algo, una misteriosa melodía que venía del exterior inundó nuestros oídos. Mirando por la ventana, pudimos ver a un hombre con una toga mirando hacia el tren. La voz del hombre resonaba en forma de canción. Y a continuación, el tren empezó a moverse.

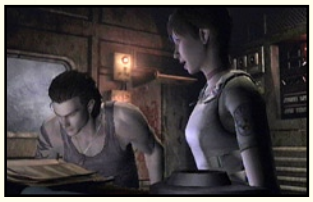


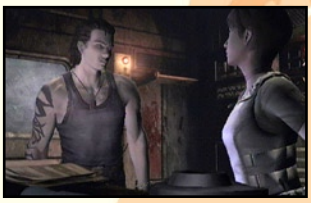
ESCAPANDO DEL TREN DEL TERROR

El tren se iba moviendo cada vez más rápido. Era obvio que estaba acelerando a un ritmo anormal. El tren se había convertido en una tumba sellada. Teníamos que sobrevivir en una jaula llena de zombis y sanguijuelas, y para poder salir, debíamos detener la locomotora. Incontables sanguijuelas se arrastraban por todo el interior del tren y un enorme monstruo escorpión apareció atravesando el techo para cazarnos. Billy y yo nos comunicábamos por radio mientras buscábamos una manera de salir del tren.

"A este ritmo, descarrilaremos y chocaremos. ¡Tenemos que parar el tren!"

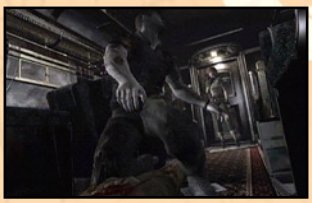
La unidad de control de frenos se encontraba en el vagón trasero, así que nos dirigimos hacia allí. Pero tras desconectar la unidad de control, nos dimos cuenta que alguien tenía que hacerse cargo de los frenos en el vagón frontal. No había tiempo que perder. Dejé el vagón frontal para Billy y yo me dirigí a la cubierta trasera. Sin embargo, de camino a allí, no podía creer lo que estaba viendo.

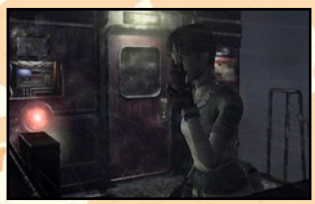
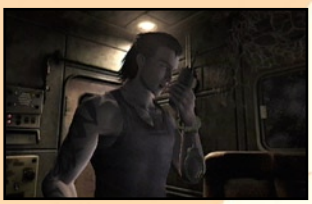
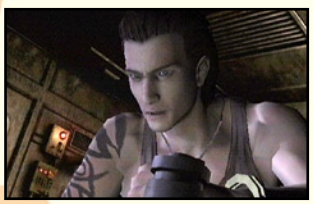


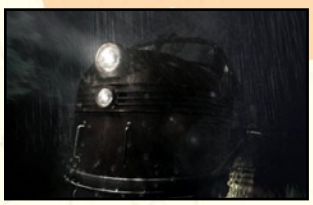
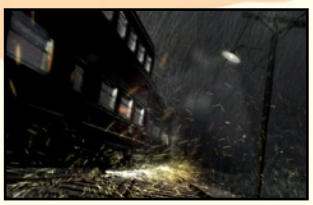


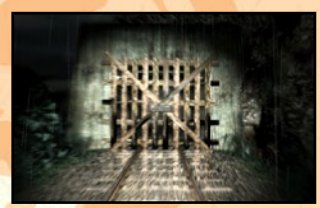
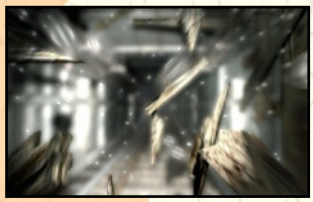
"¡¿Edward?! ¡No!"

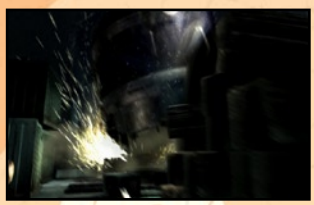
El miembro del equipo Bravo, Edward Dewey, se había convertido en un zombi y venía derecho hacia mí.





El tren finalmente se detuvo. Mientras descarrilaba, chispas brotaban por doquier, pero Billy y yo logramos salvarnos por muy poco. Saliendo del tren, encontramos la enorme boca de un túnel que se dirigía a un edificio. Faltaba mucho para el amanecer. Parecía que no había forma de escapar de la oscuridad.

ADENTRÁNDOSE EN UMBRELLA

En el año 1967, los famosos aristócratas europeos, Ozwell E. Spencer y Edward Ashford, junto a su amigo de la época de la escuela, el Dr. James Marcus, descubrieron una nueva clase de virus. Este virus tenía el poder de provocar cambios repentinos en el código genético de diferentes formas de vida. Bajo la hábil mano de Marcus, este virus llamado Progenitor fue sujeto de aún más estudios y desarrollo.

(Tomado de las memorias de Rebecca Chambers, grabadas tras el incidente.)

El edificio en el que entramos tras escapar del tren era el Centro de Formación de Directivos de Umbrella. Umbrella es una corporación farmacéutica internacional. ¿Por qué había de tener un edificio allí?

Además, el Centro de Formación estaba repleto de hordas de zombis. Habían perdido todo el juicio y se habrían comido hasta los cadáveres de sus compañeros. Mientras los zombis advertían nuestra presencia, esos enormes insectos mutados intentaban clavar sus dientes en nuestra carne, mientras hacían ese ruido crujiente con sus patas. En ese momento agradecí tener la protección extra de Billy a mi lado. En una de las habitaciones fui capturada por las mandíbulas de un enorme ciempiés Centurión de 5 metros de alto, pero Billy disparó con un lanzagranadas y me salvó la vida.

"¿Te encuentras bien?"

"Sí, Gracias"

¿Qué le estaba diciendo a ese asesino? ¿Por qué razón me ayudó Billy? Mis pensamientos empezaron a dar vueltas de forma confusa.

LAS PALABRAS DE UN ASESINO

Para poder abrir una puerta, me subí a hombros de Billy y entré en un conducto de ventilación que me condujo a una cámara de torturas. Quizá mi propia confusión me distrajo, pero en cualquier caso, fui atacada por un Eliminator y caí por un agujero que había en el suelo de la sala de torturas.

"¡¡Rebecca!! ¡Aguanta, yo te subiré!"

Me agarré a la mano extendida de Billy, y no sé cómo, logré salir de ahí sin ninguna herida seria.

"No hay de qué. Sólo cumplo mi palabra. Prometimos cooperar el uno con el otro, ¿recuerdas?"

¿Podía ser un asesino este hombre? Mientras la duda crecía en mi mente, la voz del comandante Enrico surgió de la radio.

"Rebecca, aquí Enrico. ¿Has conseguido localizar ya a Coen? Rebecca, ¡respóndeme!"

"No, señor, aún no le he encontrado. Continuaré mi búsqueda, corto."

Billy me miró atónito.

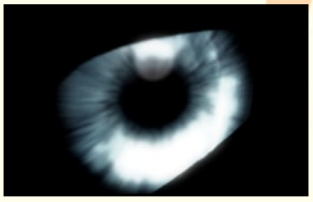
"Rebecca..."

"Mi primera misión y ya he desobedecido órdenes. No creo que quede muy bien en mi expediente, aunque es probable que no viva lo suficiente como para preocuparme de ello. Billy... Necesito saberlo. Necesito saber la verdad. ¿Mataste a 23 personas? No voy a juzgarte. Sólo quiero saber la verdad."

Billy eligió sus palabras con cierta solemnidad, y respondió a mi pregunta. La mirada de dolor en sus ojos hacía que pareciese como si él mismo estuviera mirando su propia alma herida.

"...Ocurrió hace un año más o menos. Nuestra unidad fue enviada a África para intervenir en una guerra civil."

"Nuestra misión era asaltar el refugio de unas fuerzas de guerrilla localizadas en lo profundo de la selva, pero el escondite estaba muy lejos de nuestro lugar de aterrizaje. Unos murieron por el calor... otros a manos del enemigo... al final, sólo sobrevivimos cuatro."



Billy escupió dolorosamente sus palabras. "Nuestro escuadrón deambuló por la jungla. Entonces llegamos a una pequeña aldea. Pero ahí no había ningún refugio de ninguna guerrilla. Los idiotas al mando nos tuvieron operando en base a información errónea. Pero no podíamos volver a casa con las manos vacías, claro que no. Nuestro líder nos ordenó atacar a esa aldea inocente."

¿Rechazó Billy las órdenes de su comandante? ¿Quién disparó primero? Cuando volvió en sí, Billy ya se encontraba rodeado de los cadáveres de los aldeanos.

Billy no me contó nada más que eso. ¿Fue él el que masacró a esa gente? ¿Me había contado la verdad? No lo sé, pero me había respondido. Eso era suficiente.

Dejamos el Centro de Formación atrás y descubrimos una iglesia. Daba la sensación como si todas las criaturas zombificadas viniesen de ahí. Para poder salir del infierno, para sobrevivir, entramos en la iglesia.

LAS PROFUNDIDADES DEL INFIERNO

13 de enero de 19xx

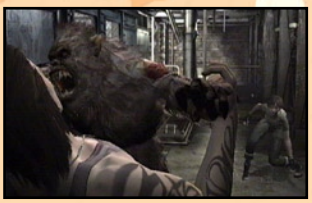
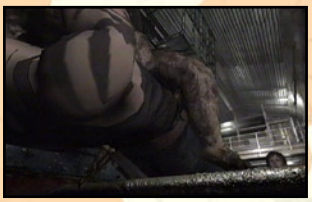
¡Lo conseguí! Están listas. ¡Mis maravillosas sanguijuelas! Solo mentes privilegiadas como la mía pueden comprender la importancia de estos momentos de gloria y júbilo. Por fin puedo dar jaque al inepto de Spencer. Pronto, muy pronto, controlaré todo...

31 de enero

Los dispositivos que creé para proteger mi trabajo han sido manipulados. Es como si alguien hubiera estado buscando el virus T y las sanguijuelas. ¡Estúpido! Sin duda ha sido obra del grupo de Spencer.

11 de febrero

Hoy he encontrado, de nuevo, pruebas que demuestran que han estado forzando la entrada a los laboratorios. Si eso es lo que pretenden, debo pensar en cómo detenerlos.

Quizás deba decirles a William y Albert que rocíen los pesticidas... Sé que puedo confiar en ellos. Aparte de mis queridas sanguijuelas, por supuesto.

(Tomado del diario de Marcus encontrado.)

La iglesia estaba decorada con numerosa decoración que recordaba a las sanguijuelas. Las sanguijuelas que nos atacaron en el tren aún iban a por nosotros. Descubrimos un teleférico y nos separamos para poder reestablecer la corriente y que así funcionara. Sin embargo, justo cuando íbamos a montar en él, Billy fue atacado por un Eliminator y cayó hacia un canal subterráneo.

"¡Billy!"

Sola, conduje el teleférico y me dirigí hacia una gran fábrica. ¿Qué clase de fábrica debía ser esa? Los monitores mostraban imágenes de cápsulas que contenían armas biológicas humanoides. Agarrando fuertemente mi arma, hice lo único que podía, adentrarme aún más en la fábrica.

En el interior de la fábrica, que estaba infestada de zombis y armas biológicas aún más fuertes, me encontré de nuevo con Enrico, el comandante del equipo Bravo. De algún modo, algunos de los miembros del equipo Bravo sobrevivieron. Al otro lado de la fábrica había una mansión. Ahí es donde se dirigían. "Estoy salvada", pensé. Con el comandante Enrico allí, me sentía segura. Pero no podía permitirme el lujo de irme. Billy había caído por el canal de agua —Debía encontrarlo. Podía estar vivo aún. Así que me adentré aún más en la fábrica.

Bestias hambrientas habitaban sus entrañas. Había armas biológicas mutadas asquerosamente a partir de animales. Esas bio armas parecían humanoides, pero no tenían nada más que el instinto de destruir. Continué corriendo, en busca de Billy.

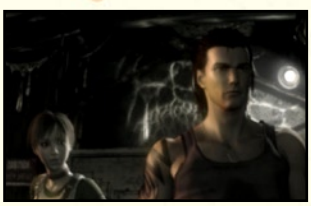
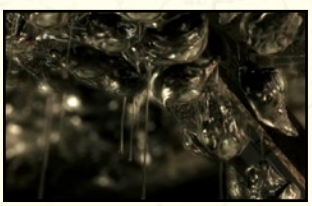
Abajo, abajo y aún más abajo. ¿Cuán bajo había llegado? Tras llegar a la planta depuradora de agua, descubrí a Billy yaciendo inconsciente en la sala de almacenamiento de agua. ¡Respiraba! Estaba vivo. Iba a salir de esa fábrica junto a Billy.

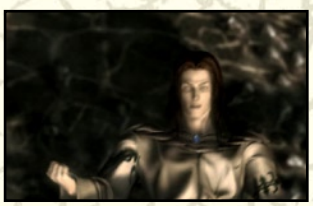
Sin embargo, allí, esperándonos, cantando su canción, estaba el apuesto joven que controlaba esos monstruos de sanguijuelas, el jefe del Centro de Formación y del laboratorio bajo la iglesia: Marcus.

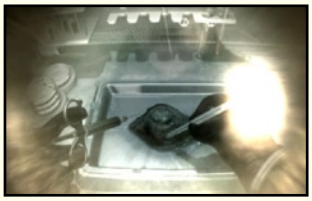
"Se ha acabado la hora del recreo. Ya no me divertís ni vosotros ni vuestros amigos. Adiós y muy buenas. Ahora nada podrá impedir que obtenga mi venganza..."

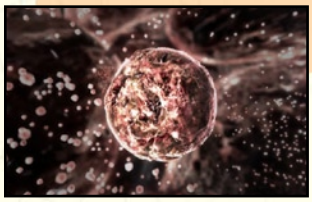
¿Venganza? ¡¿Qué estaba planeando Marcus?!

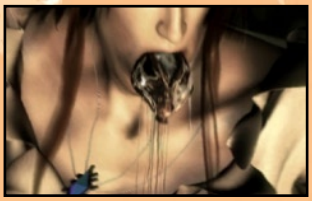
"Hace 10 años... Spencer ordenó mi muerte. Sin embargo, algo maravilloso ocurrió. Llevó años enteros que el virus T que estaba en el interior de mi Reina creara mi nueva vida. Estoy vivo. Y ahora podré vengarme de Umbrella. ¡Y el mundo entero se convertirá en un infierno de odio!"





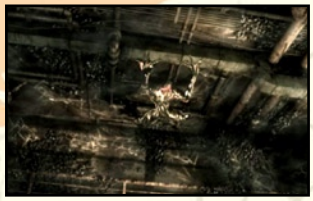




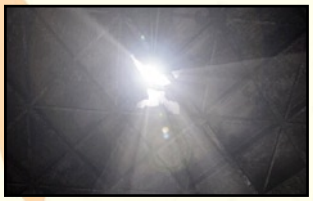
Tras pronunciar esas palabras, la Reina Sanguijuela que había heredado la vida de Marcus le transformó, retorciéndolo, en un monstruo enorme y desfigurado. Billy y yo disparamos todo lo que teníamos contra esa cosa, pero cuanto más lo atacábamos, más se acercaba a nosotros. No tuvimos más remedio que correr hacia la superficie.

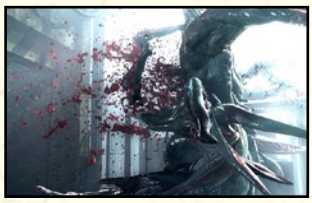
La Reina Sanguijuela no mantuvo su aspecto humanoide. Una vez alcanzamos la superficie, se transfiguró en algo parecido a un dinosaurio. Era terrible y brutal, atacando sin descanso y destruyendo todo cuanto se cruzaba en su paso.

Nunca imaginamos que la deslumbrante luz del sol nos salvaría. Bañada en la intensa luz, la Reina Sanguijuela quedó paralizada de repente. Sin vacilar ni un momento, Billy disparó una sola y última bala.



Una explosión. El fuego se extendía mientras varias explosiones se sucedían por toda la fábrica. Entonces, Billy y yo éramos todo cuanto quedaba. Habíamos sobrevivido.





"Esa debe ser la mansión de la que Enrico había hablado." dije a Billy.

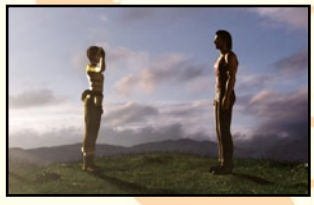
Aquí en la superficie, Billy volvía a ser un fugitivo y yo una agente de la ley. No podíamos permanecer juntos.

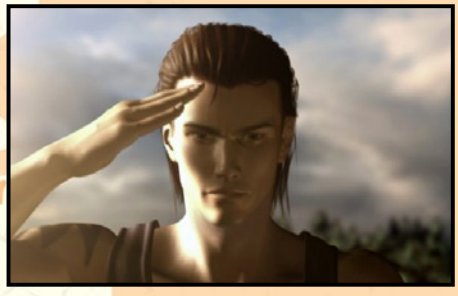
"Oficialmente el teniente Billy Coen ha muerto." dije.

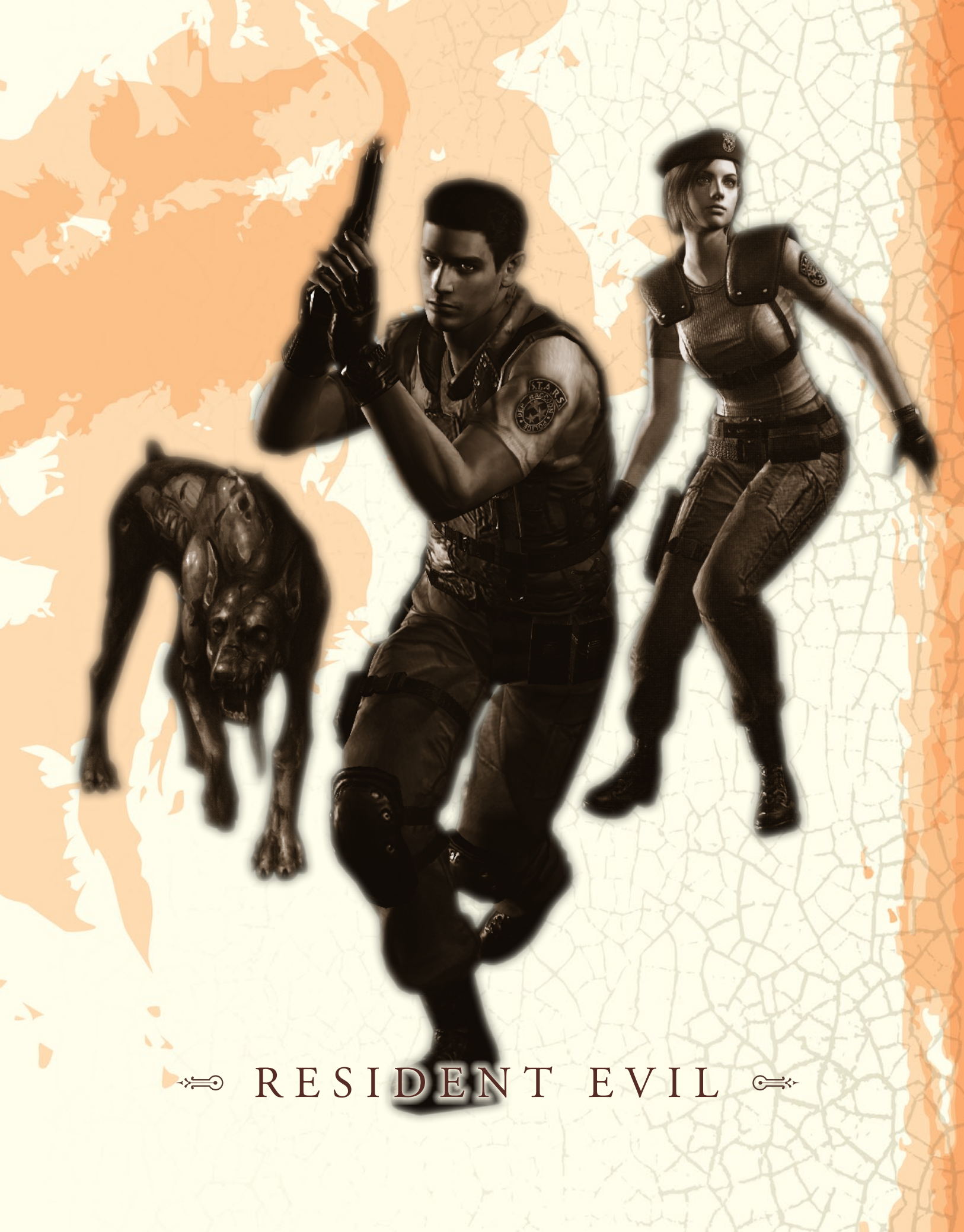
Billy rió y contestó, "Sí... Ahora sólo soy un zombi."

Ese adiós fue lo último que supe jamás de Billy Coen. Adiós, Billy.

"Gracias, Rebecca..."

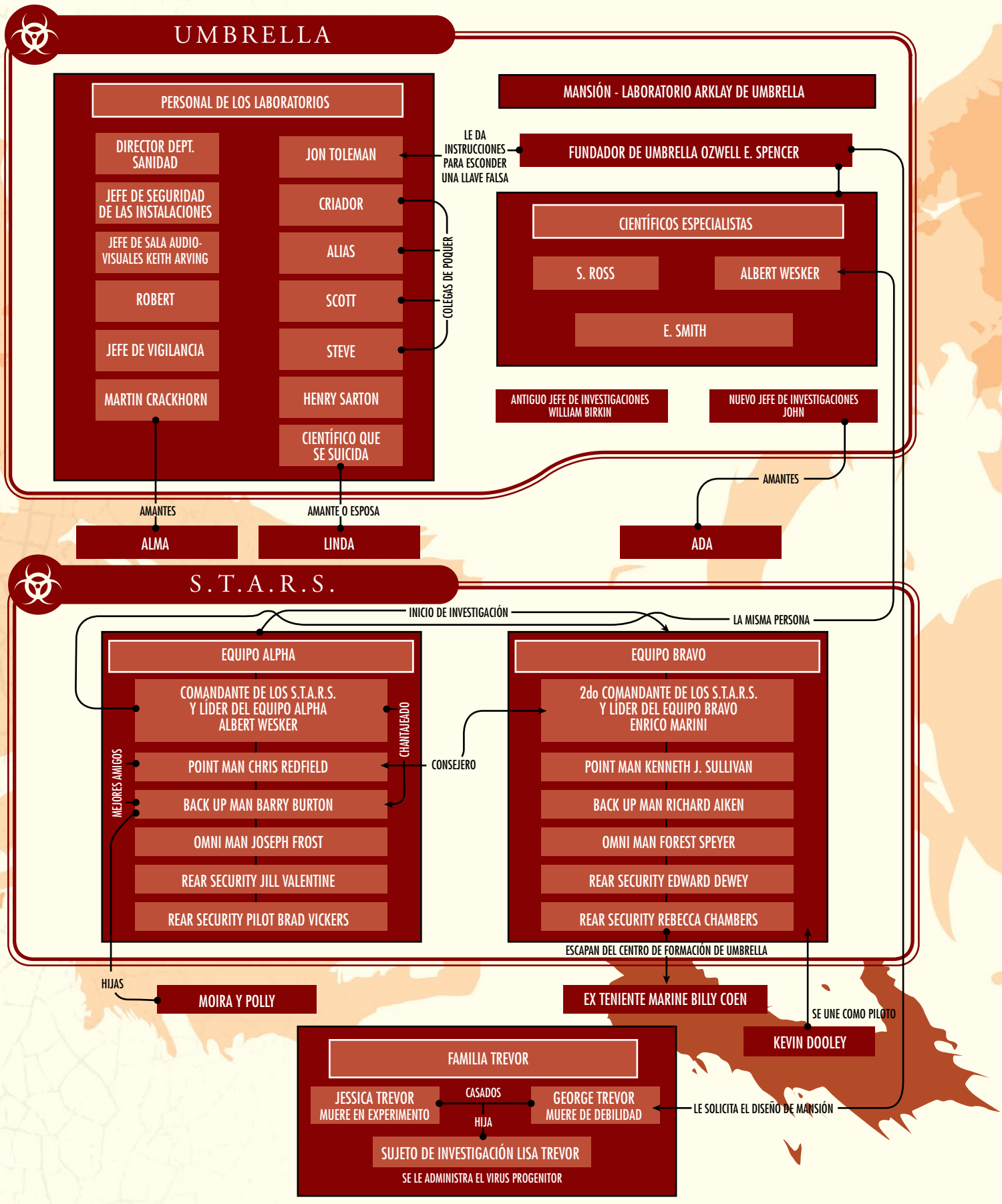






RESIDENT EVIL

INTERRELACIONES



HISTORIA

INFORME DE CHRIS REDFIELD #1

EL INDICIO DE LA LOCURA

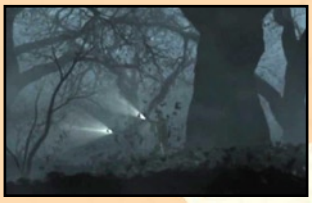
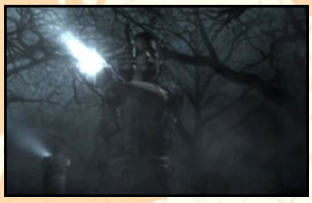
Ya han pasado varios días desde que escapé de esos horribles laboratorios. Pero vi tantas cosas terribles y espeluznantes que se quedarán grabadas en mi mente...

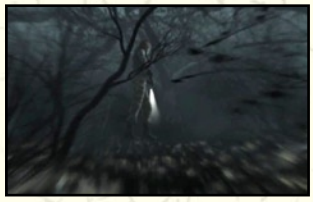
Julio de 1998. Nosotros, el equipo Alpha de S.T.A.R.S., sobrevolábamos el bosque Raccoon en busca del equipo Bravo desaparecido. Antes de que nuestro equipo entrara en acción, ya sabíamos que había informes de extraños asesinatos en esa zona. En ese momento nadie creyó que pronto nosotros mismos nos veríamos involucrados. Pensamos que era ridículo. Nadie podía creer ni siquiera lo que se llegaba a oir por las noticias. Sin embargo, pronto conoceríamos de primera mano la verdad acerca de esa serie de asesinatos.

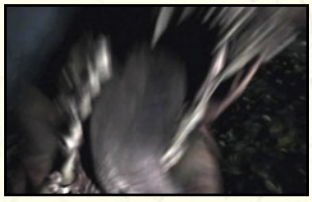
ENTRANDO EN LA DESESPERACIÓN

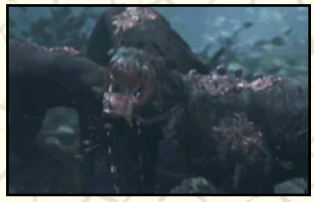
"¡Mira, Chris!" Jill, que estaba sentada a mi lado, gritó por encima del rugido del helicóptero. Con el reflector, pudimos ver el montón de chatarra que una vez fue el helicóptero del equipo Bravo. Sin embargo, lo que nos esperó abajo no era la bienvenida de nuestros amigos necesitados de ayuda, sino un enemigo inimaginable.

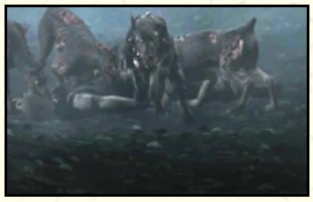
El primero en caer víctima de estas criaturas fue nuestro especialista en equipamiento, Joseph Frost. Incluso con su excelente rendimiento durante el entrenamiento, no fue rival para aquellos perros locos. No tuvimos tiempo de llorar su muerte, ya que inmediatamente huimos de escena y nos adentramos en una mansión cercana. Desde luego, nadie sabía que este sitio sería la escena del terrible "Incidente de la mansión". Cuando pienso en ello ahora... para "ese hombre" nosotros no éramos más que títeres en su retorcido juego mortal.

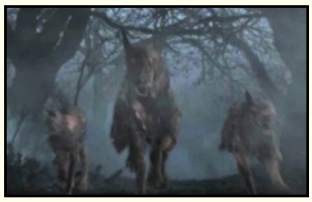



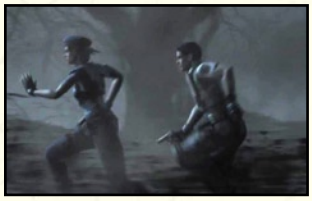






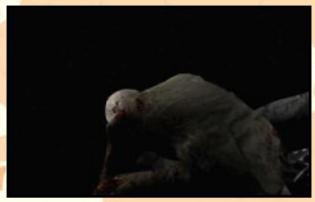






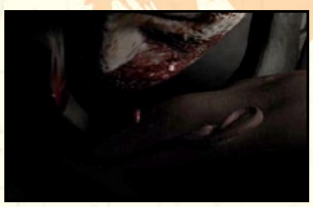
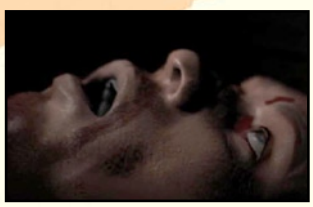
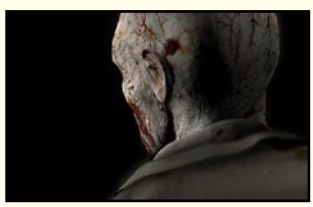
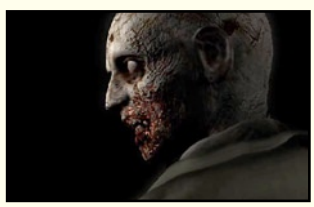
INFORME DE JILL VALENTINE #1

LA MANSIÓN SALPICADA DE SANGRE



Así es. Entré en aquellos laboratorios de pesadilla bajo la dirección del capitán Albert Wesker. A Joseph le atraparon un grupo de perros locos... Fue demasiado, muy rápido. Pero recuerdo perfectamente cómo mis pies se quedaron clavados en el suelo durante un momento. Todos fuimos víctimas del pánico y acabé separándome de Chris durante la loca carrera hacia la mansión. Y entonces...

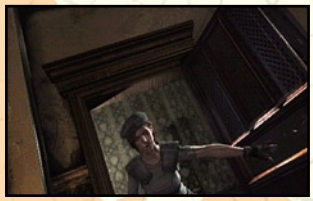
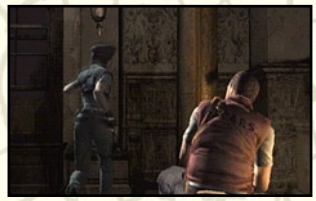
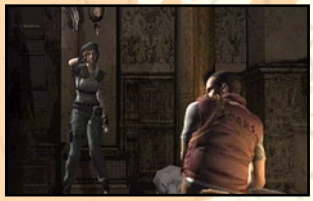
Un tiro sonó en la oscuridad. Me dirigí hacia la fuente del sonido con Barry Burton. Todavía no puedo creer la imagen que me estaba esperando. Estaba ahí mismo, delante de mí, esa criatura se encorvaba sobre un cuerpo humano, masticando vorazmente su carne. Su trofeo no era ni más ni menos que Kenneth J. Sullivan del equipo Bravo. Cuando recuperé mis sentidos, dispare todas las balas que tenía en el monstruo. Sin embargo, aún disparándole a una distancia corta, no tenía ningún efecto. ¡Si me hubiera quedado allí, me hubiese matado!

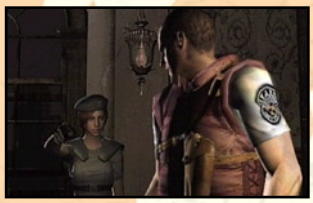
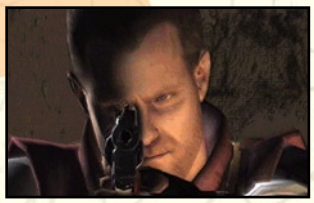





BATALLA CONTRA EL MIEDO

Volví corriendo al comedor y me salvaron los rápidos reflejos de Barry. A pesar de haber quedado paralizados por la visión de esa criatura inimaginable, Barry y yo volvimos al punto de encuentro en el vestíbulo. Sin embargo, no había señal de Wesker. Tuvimos que actuar según nuestro criterio.

En el interior de la mansión, construida sobre muchos acres, todo estaba cerrado con llaves grabadas con emblemas. Y con trampas intencionadas en casi cada esquina, la mansión acabó resultando un gigantesco laberinto. Al principio, sólo contaba para mi investigación con el mapa que encontré en la sala de exposiciones y la ganzúa que me dio Barry. Como amplié mi área de búsqueda del primer piso al cementerio y luego al segundo piso, empecé a interiorizar el temor hacia esos "muertos vivientes". Quizás el deseo de ayudar a mis amigos me mantuvo a salvo de sucumbir ante mi propio miedo.

INFORME DE CHRIS REDFIELD #2

UN ADIÓS DEFINITIVO

¿Qué demonios eran? Esas cosas apenas se estremecían cuando las freía a tiros. Ante tal falta de reacción, incluso acabé disparando a sangre fría. Encima de eso, había tantas trampas y puertas cerradas, que hubiese sido mucho más fácil si Jill hubiera estado allí con sus habilidades para abrir cerraduras.

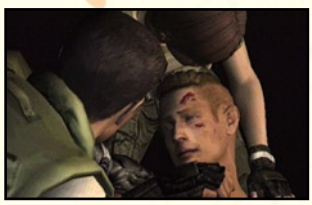
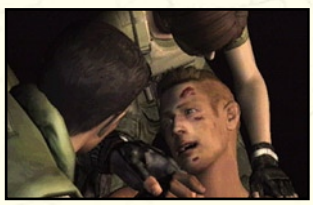
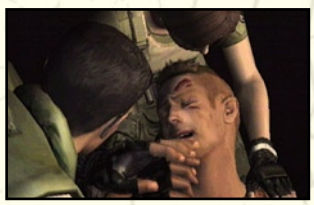
Poco a poco logré ampliar mi área de búsqueda encontrando viejas llaves. Entonces, al fin logré descifrar uno de los rompecabezas tan complicados y conseguí una llave con un emblema grabado en ella, pudiendo así salir a la terraza. Pero mi buena suerte duró poco ya que enseguida encontré a uno de mis mejores amigos, Forest Speyer, cambiado completamente. No tenía el aspecto en absoluto de un miembro de los S.T.A.R.S., y llevado puramente por instinto, estaba buscando como loco carne para devorar. Apreté el gatillo sin vacilar. Sabía que era mi deber, como amigo suyo que era, ayudarle a descansar en paz...

MI PRIMER ENCUENTRO CON REBECCA

Mientras afrontaba la gran pena por la muerte de mi amigo, seguí en búsqueda de mis otros compañeros. En mitad de mi búsqueda por el segundo piso, descubrí dos siluetas humanas. ¿Eran aún más víctimas?

Por suerte para ellos, mi suposición era errónea. Eran Richard Aiken y una médica especialista que le atendía. Era la primera vez que veía a esa médica especialista. Su nombre era Rebecca Chambers, una novata recientemente reclutada para el equipo Bravo, por lo que no era extraño que yo no la conociese.

Me enteré de que Richard necesitaba un suero, por lo que me dirigí tan rápido como pude hacia la sala de almacenamiento. No quería perder a ningún otro amigo. Ese pensamiento me dio valor. Estaba tan absorto en mis asuntos en ese momento que no recuerdo nada, pero lo que sí recuerdo es el alivio que todos sentimos cuando traje el suero a tiempo. Especialmente la sonrisa de Rebecca, que parecía la de un ángel.

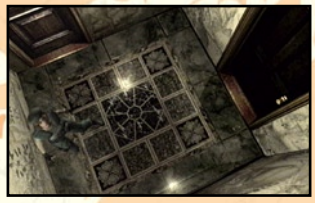




INFORME DE JILL VALENTINE #2

AIRES DE CONSPIRACIÓN

Mi Beretta no era suficiente para enfrentarme a tantos enemigos, así que no tardé en usar la escopeta que había encontrado. Pensé que tenía los segundos contados cuando la cogí del salón. Si Barry no hubiera estado allí, sin duda hubiera acabado aplastada por el techo que se desplomaba. Equipada con un arma más potente, continué mi búsqueda, conservando la munición tan bien como pude. Debía sobrevivir y sacar a mis amigos de esa mansión encantada...

Recuerdo los escalofríos que recorrieron mi espalda cuando leí un diario olvidado por uno de los investigadores. Hablaba de cómo los hombres habían ido perdiendo su humanidad gradualmente y se habían convertido en algo monstruoso. En ese momento comprendí que esos zombis eran en realidad hombres mutados. Esa fiera planta del invernadero parecía ser resultado de algún otro tipo de experimento también. En cuanto supe eso, sentí que era mi deber desvelar qué causo todo eso lo más rápido posible. Era mi deber como miembro de S.T.A.R.S. que era... no, aún más, como ser humano.



LA SONRISA SARCÁSTICA DE LA SERPIENTE GIGANTE

Al encontrar la partitura de la "Sonata del Claro de Luna" de Beethoven, me di cuenta de que aquellas teclas del piano guardaban un secreto. Toqué el piano y, efectivamente, una habitación oculta apareció tras una pared, en cuyo interior se encontraba una pista sobre lo que estaba ocurriendo. ¿Quién hizo todos esos dispositivos ridículos, y qué propósito tenían? Encontré una nota en la habitación que contaba la trágica historia de un hombre que fue encerrado por alguien al que se refería como Sr. Spencer. Tengo el presentimiento de que nunca logró salir de la mansión.

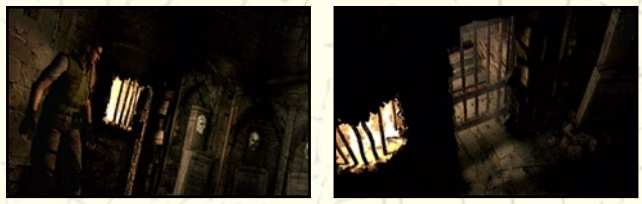
Percibiendo una horrible conspiración, usé el emblema que había junto a la nota, y como resultado encontré otra llave. Entonces, cuando empezaba a avanzar en mi búsqueda, encontré una amenaza aún mayor en el desván. Era una serpiente enorme, lo suficientemente grande como para tragarse a una persona entera. Lo normal hubiera sido que gritara de terror, pero logré dejar de lado el miedo y luché contra la serpiente.

INFORME DE CHRIS REDFIELD #3

LA PESADILLA EN EL SÓTANO

Ya estaba harto de ese sinfín de juegos. En cuanto descendí por las escaleras que descubrí bajo una tumba y que llevaban a un sótano, intenté asimilar la locura de aquel sitio. En el sótano, descubrí un texto llamado *El Libro de la Maldición*. Contenía un acertijo acerca de 4 máscaras. Me sentía como si participara en un juego de niños, pero aun así, coloqué las máscaras en las estatuas tal y como indicaba el libro.

¿Y qué se conseguía con eso? ¡El ataúd que estaba colgado del techo se soltó de sus cadenas oxidadas y acabó estrellándose contra el suelo! En ese instante, una puerta descendió bloqueando la salida. Mi oponente era un zombi feo y de color carmesí, mucho más movido que los otros. Tuve un enfrentamiento. No tenía un plan pero lo seguro era que no saldría de ahí sin luchar. Estuve disparando bala tras bala mientras hacía cuanto podía por mantenerme alejado de su alcance.



ALGO EXTRAÑO EN EL BOSQUE

Usé el objeto que encontré bajo el cementerio para entrar en el patio interior a través de un cobertizo. Era un sendero lúgubre, pero me mantuvo más en guardia de lo que necesitaba. Dependiendo de la débil luz de la luna, seguí adelante. La radio de Richard rompió el solitario silencio. Era el Capitán Wesker.

"Monstruo encadenado... Mantente alejado del bosque." Había un montón de estática, así que no pude entenderlo todo, pero deduje que se trataba de alguna clase de advertencia. Como si se tratara de una respuesta a la radio, unos extraños gemidos llegaron a mi oído. Venían del bosque. Como atraídos por los sonidos, mis pies me condujeron a una cabaña medio podrida. Estaba todo bastante despejado por dentro, como si alguien viviera allí. Pero el residente de la cabaña no era humano. Era una criatura grotesca. De su forma deforme colgaban parches de piel humana. Era el "monstruo encadenado" del que hablaba Wesker.

INFORME DE JILL VALENTINE #3

LA AMENAZA DEL VIRUS T

Tras cruzar el patio, llegué a una especie de casa para invitados tras la mansión. Ahí es donde residían los investigadores que trabajaban en la mansión. Sin embargo, esos investigadores que mancharon sus manos con malvadas investigaciones acabaron muertos por sus propias acciones. El virus T con el que aquí experimentaban fue liberado de algún modo y se extendió por todo el área alrededor de la mansión. El ecosistema se rompió. Parecía que la cadena natural de alimentación se hubiera invertido, siendo todas las criaturas depredadoras de la especie humana. El virus se propagó mucho más rápido y con más fuerza de lo que los científicos predijeron.

Si te soy sincera, los científicos se lo estaban buscando. Después de todo, fueron ellos los que causaron todo este problema...

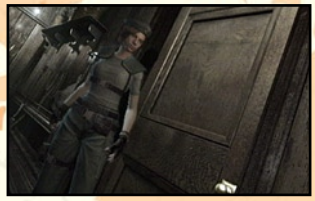
Caminé por el pasillo, con mi rabia dirigida a los científicos. Entonces, de la habitación 002, vino una voz: "¿Y qué pasa con mi familia?" La voz era de Barry, que siguió la investigación por separado.

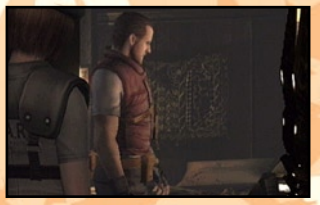
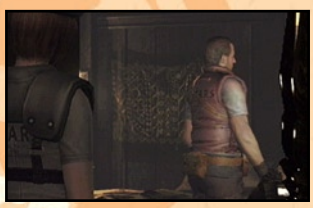
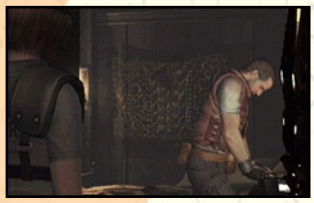
SOSPECHAS HACIA BARRY

"Destruir a los S.T.A.R.S." Irrumpí en la habitación al oír esas palabras. Pero Barry era el único que se encontraba allí. Cuando le pregunté qué era lo que pasaba, sólo me soltó un montón de respuestas sospechosas. Algo estaba ocurriendo. Estaba intentando ocultar algo desesperadamente. Tomando nota mental de mis sospechas, la investigación me llevó a una instalación subterránea.

Conseguí otra llave, a pesar de ser atacada por un tiburón en el tanque. Entonces fui capaz de sintetizar la sustancia química V-Jolt. Según el archivo sobre el experimento, esto acabaría con la criatura llamada Planta 42 que tenía sus raíces extendidas por toda la casa. Sin embargo, la planta que creía que habría debilitado con el producto químico estaba lo suficientemente viva como para atacarme. ¿Moriría allí...?

Había perdido toda esperanza, y mientras gritaba, la criatura fue engullida por una ráfaga de fuego que venía de un lanzallamas. Era Barry. De nuevo, me salvó la vida.



INFORME DE CHRIS REDFIELD #4

LOS CAZADORES HAMBRIENTOS

Volví al cobertizo y encontré todo tipo de suministros de reserva esperándome. Wesker debió ponerlos ahí. Rearmé mi equipo e inicié una segunda investigación por la mansión. Aún había mucho por hacer. Sentí un fuerte sentimiento de deber en cuanto me adentré en el corredor sombrío.

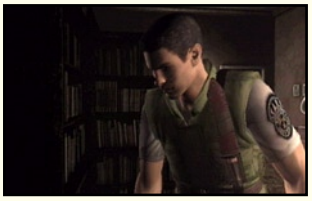
Pero de repente, algo terrible saltó hacia mí por la espalda. Me giré y vi un monstruo humanoide con una piel parecida a la de un lagarto, garras afiladas, y una capacidad de salto espeluznante. Disparé repetidas veces el rifle de asalto que encontré en la casa de invitados contra la criatura. Mi desconocido enemigo cayó al suelo haciendo un ruido sordo y soltó un último alarido agonizante.

Las criaturas que esperaron en el jardín a mi vuelta a la mansión eran mucho más fuertes que cualquier otra a la que me hubiera enfrentado. Además, los zombis que creía que había matado habían vuelto, y se me acercaban a una velocidad increíble.

JUGANDO A SER DIOS

Mediante la manipulación de los genes y el uso del virus T, los investigadores finalmente llegaron a donde la humanidad nunca debió llegar. A continuación, el segundo brote... Gigantescas arañas venenosas que escupían veneno, y las plantas que utilizan sus parras para atacar a sus víctimas. No se conocía nada parecido en biología o botánica. Mientras cosía a balazos la enorme serpiente, me di cuenta de que tenía que hacer pública la verdad lo antes posible.

Al final sólo quedaba una habitación para explorar en la mansión. Pero en cuanto empecé a investigar la habitación del dueño de la mansión, el Sr. Spencer, algo me dejó helado. Era un grito de Rebecca. ¡Fui un idiota al dejar a una novata que se valiera por sí sola! Me maldije mientras corría a toda velocidad al rescate, fiándome del mapa mental que tenía.



INFORME DE JILL VALENTINE #4

LA BALA SILENCIADORA

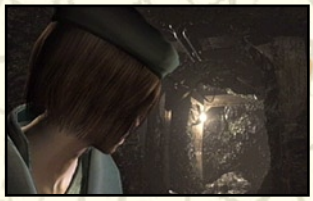
Cerré la compuerta y procedí a ir tras la cascada; eso me condujo a una cueva con aspecto de túnel. En el interior de la cueva había instalaciones nuevas de luz. Lo que significaba que alguien había pasado por ahí recientemente. Sabía que también debía haber un montón de secretos en ese lugar. Mi ingenio, agudizado por la investigación en la mansión, me permitió adentrarme más en la cueva. Fue entonces cuando tuve un encuentro inesperado.

"Jill, ¿estás sola?" Era la voz del capitán del equipo Bravo, Enrico Marini. Tan pronto como le vi, empezó a contarme la tremenda verdad. Pero en el momento en que iba a llegar a la raíz del asunto, una bala atravesó sus órganos vitales. Quienquiera que disparara, había estado mirando detrás de mí, esperando la oportunidad. Si me hubiera dado cuenta... Estaba profundamente dolida, pero las últimas palabras de Enrico se abrieron paso entre tanta desesperación. "Hay un traidor en los S.T.A.R.S."

UNA TRAMPA BIEN PREPARADA

Enrico me dijo justo antes de morir que Umbrella estaba involucrada en ese incidente. Había un espía en los S.T.A.R.S. que permitía que Umbrella moviera los hilos desde las sombras. Tuve que revaluar la situación en la que me encontraba.

Cuando pienso en eso, era todo demasiado perfecto. En lo más profundo del enorme bosque Raccoon, nos vimos arrastrados de forma muy oportuna al interior de la mansión. Esos monstruos que iban haciéndose cada vez más fuertes eran como asesinos enviados por alguien para acabar con nosotros. Y entonces el virus T. El único grupo con poder económico suficiente para construir unos laboratorios de esa escala era la Corporación Umbrella. En las sombras, la corporación realizó sus investigaciones aquí y desarrolló bio armas. Entonces, la guinda del pastel, usaron a un espía para atraernos hasta aquí. Tenían que hacer que sus creaciones plantaran cara a profesionales bien entrenados para obtener amplios datos de combate...



INFORME DE CHRIS REDFIELD #5

UN REENCUENTRO POCO AMISTOSO

La cueva que descubrí en el jardín me llevó bajo tierra y me envolvió de su aire húmedo. El ataque sorpresa de las bio armas y el mecanismo de la estatua de la diosa fueron fáciles de superar, comparados con los desafíos que la mansión me había reservado. Habiendo adquirido habilidades que hasta me sorprendió a mi mismo, monté un eje cilíndrico y activé el montacargas.

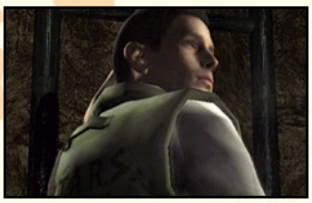
El montacargas me llevó a una planta de tratamiento de residuos. Estando a tal profundidad, el aire era húmedo y frío. Seguí adelante por los laberínticos túneles con mi rifle de asalto preparado en mi cadera. Y entonces...

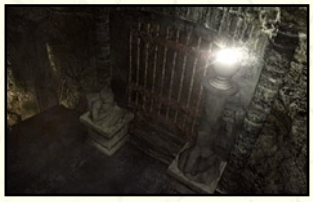
Al otro extremo del túnel, acompañada del sonido de cadenas arrastradas, una silueta familiar se hizo visible. Era Lisa Trevor, la chica cuyo trágico destino la llevó a ser objeto de experimentos con el virus T. Aprendí la lección al primer encuentro, así que evité una lucha contra ella y mi prioridad pasó a ser buscar el área de contención de los túneles.

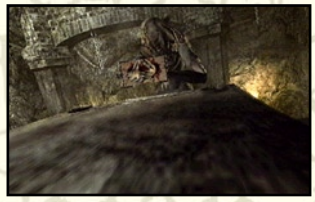
LA ÚLTIMA HORA DE LISA TREVOR

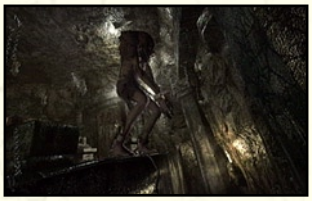
Subí la escalera de mano del área de contención y llegué a la cabaña donde encontré a Lisa por primera vez. Volví a la mansión desde el jardín y me dirigí al sótano bajo el vestíbulo principal. Aún había una puerta que no cedía. Mis esfuerzos fueron recompensados. Usé los dos objetos que había encontrado y resolví el acertijo de la puerta. Al fin pude seguir hacia adelante.

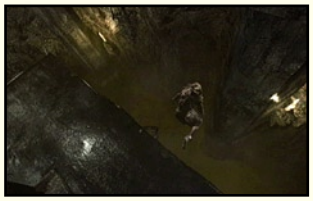
Bajé por unas largas escaleras y fui recibido por el sonido de un arma. ¿Había alguien luchando ahí? Me dirigí al otro lado del altar y encontré a Wesker en plena batalla. Su oponente no era otra que Lisa Trevor. A la mujer no muerta no le afectaban las balas. Ayudé a Wesker y lancé las cuatro piedras de las esquinas. El sarcófago se abrió y eso captó la atención de Lisa. Esa era nuestra oportunidad de escapar. Pero en el momento que esa idea cruzó mi mente, Lisa hizo lo impensable. Caminó hacia el borde y se tiró por el precipicio.











INFORME DE JILL VALENTINE #5

EL ZORRO ASTUTO

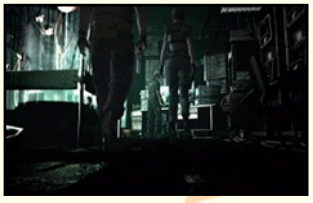
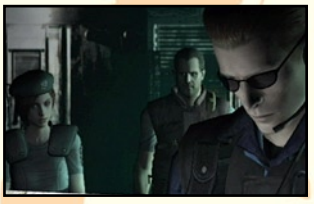
Bajo la vieja mansión había unas instalaciones: los laboratorios Arklay. Las instalaciones subterráneas, camufladas en forma de mansión, era el frente principal de investigaciones víricas de Umbrella. Fácilmente pude juntar las piezas de la historia de su investigación con los datos que fui encontrando. Entonces di una pista que despejó todas mis sospechas.

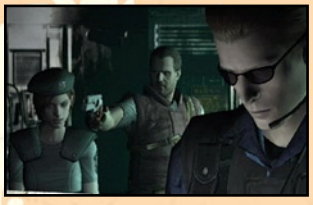
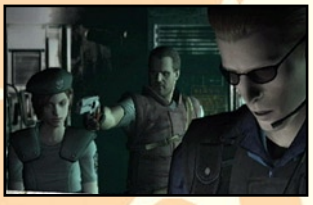
Albert Wesker. Tras su disfraz de líder de los S.T.A.R.S., Wesker era en realidad un antiguo científico especialista de Umbrella. ¡Nos atrajo hacia la mansión y él mismo planeó usarnos como parte de los experimentos!

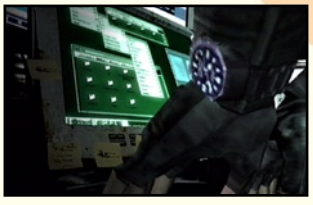
Lleno de una rabia ciega, me concentré primero en encontrar pruebas. Tras varias escaramuzas con fuertes medidas de seguridad, luchar contra criaturas mutadas, y transportar un compuesto de nitroglicerina, al final todo encajó. Todo fuera por descubrir la verdad. Desenmascararía a Wesker, y así mis amigos no habrían muerto en vano. Me propuse encontrar al traidor.

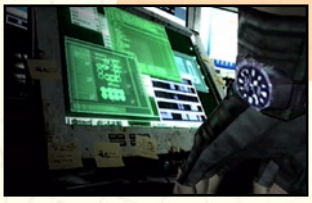
HUIDA DE LA DESESPERACIÓN

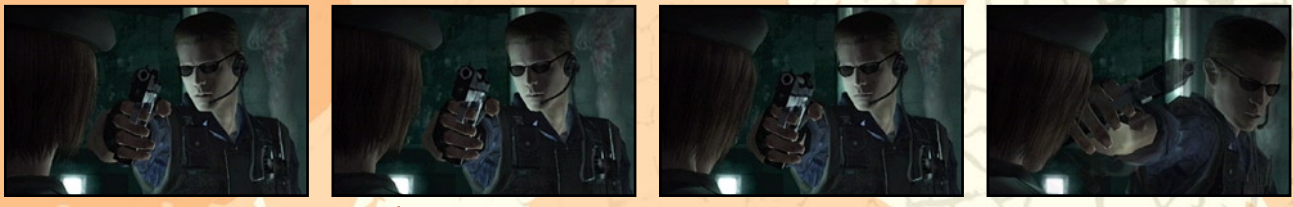
Estaba siendo apuntada por Barry dentro de la sala de cultivos, que contenía cápsulas cuidadosamente alineadas. Para poder mantener viva a su familia, Barry se vio forzado a cooperar. En frente de mi, Wesker, el despreciable manipulador, sonreía triunfal. “Deja que te enseñe algo.” Usó la terminal del ordenador para despertar a la abominable máquina de luchar definitiva: Número en clave T-002 Tyrant. ¡Pero algo fue mal! El gigante, desobedeciendo órdenes, hundió sus afiladas garras en Wesker...

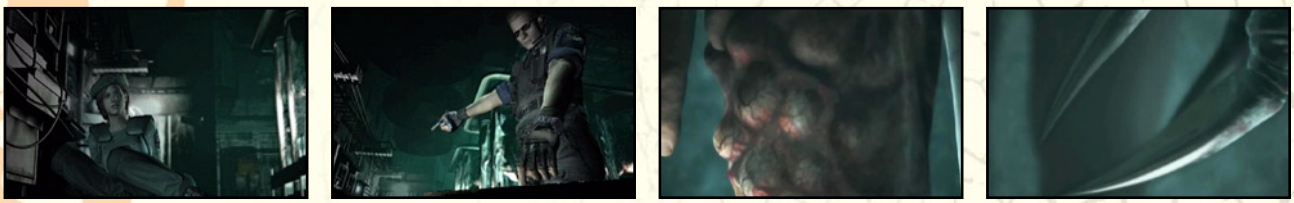



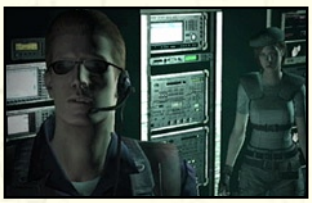
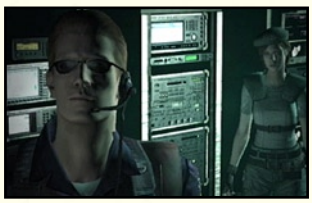
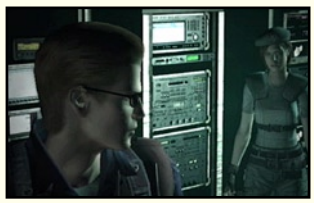



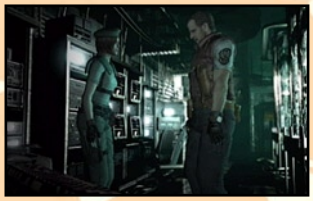


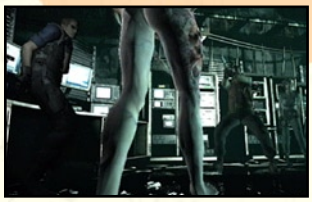


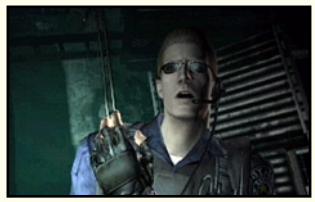


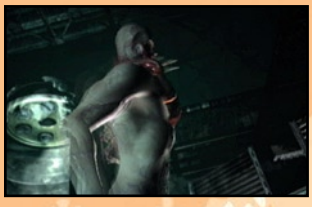
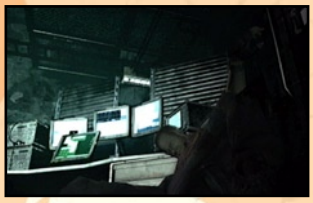




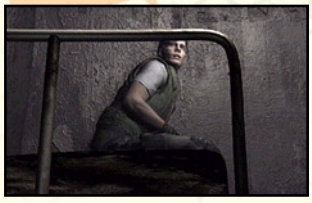


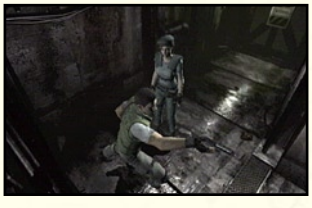
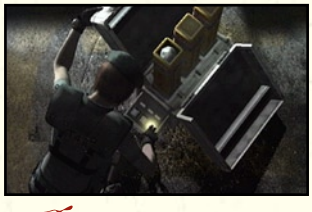
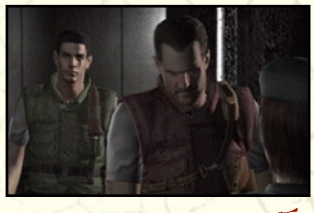


Brad Vickers sentenció la batalla cuando tiró un lanzacohetes desde el helicóptero. Con un solo cohete, el cuerpo del monstruo voló en pedazos. Con la destrucción del alborotado Tyrant, que mató al hombre que lo había creado, la larga investigación había llegado a su fin.

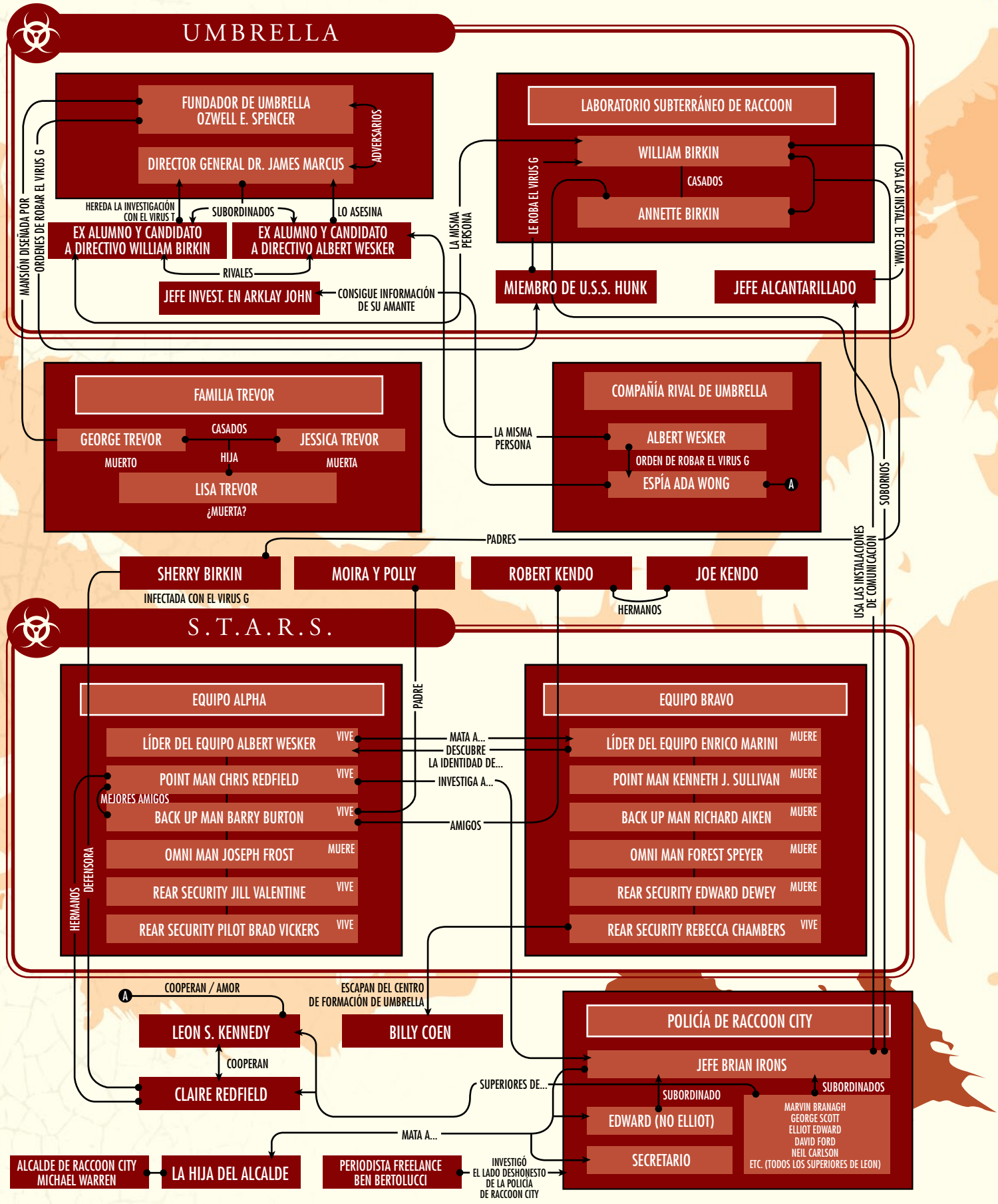
Sólo lamento no haber sido capaz de llevar a Wesker a los tribunales por sus crímenes, pero al menos sí pude salvar a mis amigos, incluyendo a Chris. Solo quedamos cuatro. Mientras mirábamos como saltaban por los aires los laboratorios en una gran explosión programada por un dispositivo de autodestrucción, nos alegramos de que nuestra pesadilla hubiera llegado a su fin.



RESIDENT EVIL 2

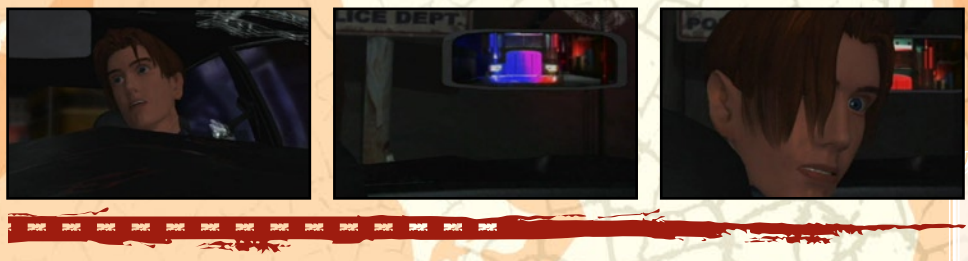
INTERRELACIONES

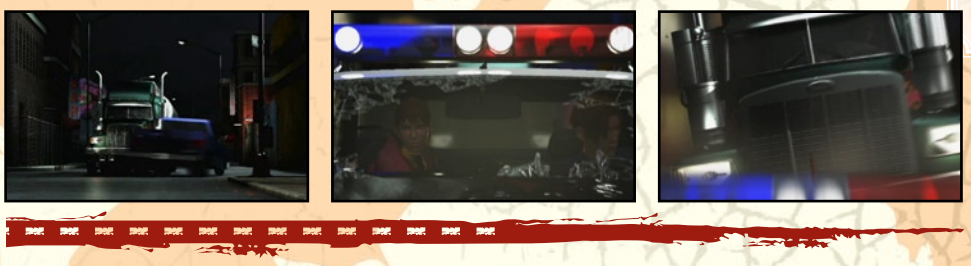


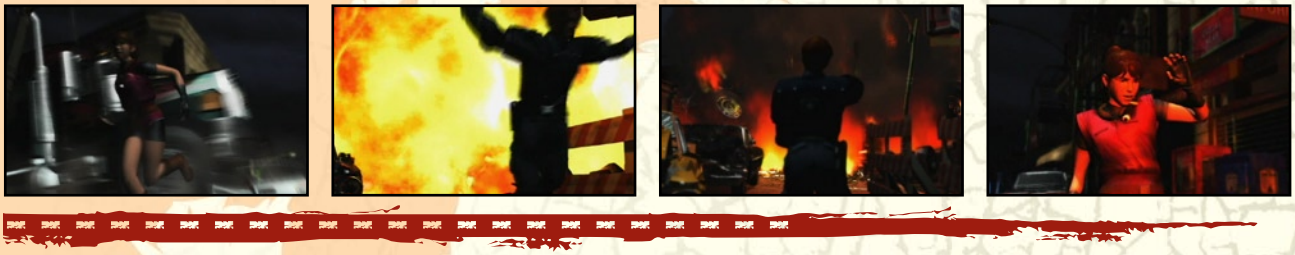
HISTORIA

20:31

Derribando vallas publicitarias y aplastando a los coches, el camión cisterna llenó la visión del retrovisor en un instante. El hombre y la mujer saltaron del coche patrulla que habían estado conduciendo. Inmediatamente después, el camión se estrelló contra el vehículo, causando una explosión, cuyas llamas llegaban hasta el cielo. Leon S. Kennedy y Claire Redfield se vieron separados por la inmensa capa de humo y llamas. "¡Ve hacia la comisaría! ¡Me reuniré contigo allí!" Gritó Leon a Claire.





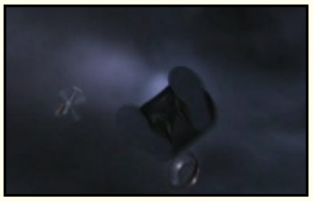


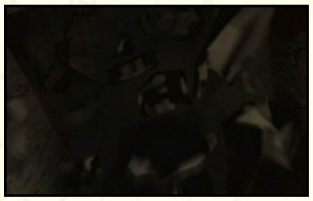
20:40

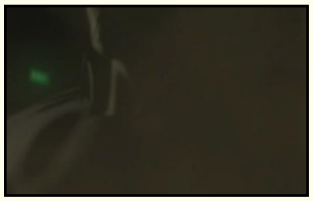
Raccoon City, en otros tiempos próspera gracias a la riqueza de la Corporación Umbrella, ahora yacía ruinosa e irreconocible. Antes, las calles estaban vivas, con las imágenes y sonidos de gente feliz, pero ahora lo único que aún se movía eran esas horribles imitaciones de vida. Con su piel cayendo a tiras y sus ojos con ese blanco sin brillo, esas abominaciones desgarraban a cualquiera que se encontraran con lo que aún quedaba de sus dientes. ¿Qué demonios estaba ocurriendo...?

Su nombre era Leon, y se acababa de graduar en la Academia de Policía. Preocupado por los extraños sucesos que ocurrieron en las afueras de Raccoon City, se unió voluntariamente a sus fuerzas de la ley. Pero tan pronto llegó, listo para empezar su primer día como oficial, el mismísimo infierno se desató. Corriendo hacia la comisaría de policía, pensó que nunca hubiera imaginado que tendría que entrar a su nuevo lugar de trabajo por la puerta trasera, como un vulgar criminal. Y justo cuando entraba, una gigantesca criatura conocida sólo como "Tyrant" estaba allí para darle la bienvenida. Vestía una chaqueta verde oscuro militar, y su mirada fija y sin parpadeo no reflejaba atisbo de vida. El único propósito de su existencia parecía ser el de matar y la única opción era salir corriendo tan rápido como fuera posible...

La verdad sobre esos extraños acontecimientos sería, de lejos, más complicada de lo que Leon jamás hubiera soñado.





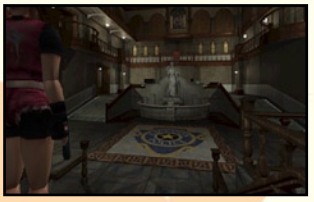


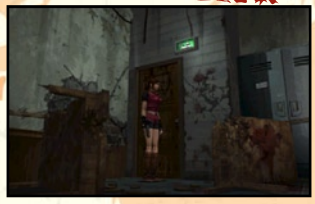
20:53

Habían pasado dos meses desde la última noticia que recibió de su hermano mayor, Chris, miembro de las fuerzas especiales S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service) de Raccoon City. Había venido a Raccoon City ella sola para buscarle.

Logrando escapar de la ciudad en ruinas, llegó al lugar que debía servir de punto de encuentro con Leon: la comisaría de policía. Al abrir la puerta principal, se topó con un vestíbulo de inusualmente anchas escaleras y con una estatua de un blanco puro frente a ella. Delante de la estatua, en el suelo, el emblema de la Policía de Raccoon City.

Incluso si Leon no se lo hubiera indicado, Claire ya tenía planeado venir hacia allí. Tenía que ver si encontraba alguna pista que le pudiera indicar el paradero de su hermano.





Eso es lo que Claire iba pensando cuando se dio cuenta del inquietante y poco natural silencio que llenaban la comisaría. Eso le devolvió bruscamente a la realidad y una sensación de malestar provocó que su corazón empezara a latir con fuerza en su pecho. *¡¿Dónde está la oficina de los S.T.A.R.S.?!*, gritó para sus adentros.

Mientras buscaba esa oficina, Claire encontró a un policía herido de gravedad. Su nombre era Marvin. Tras hacer lo que pudo por sus heridas, Claire preguntó por su hermano.

Le contó que apenas dos meses antes, hubo unos altercados con unos zombis caníbales en una mansión a las afueras de la ciudad. Chris y sus compañeros miembros de S.T.A.R.S. arriesgaron sus vidas al investigarlo, descubriendo todo aquel desastre y que además la Corporación Umbrella estaba tras todo eso. Pero nadie, incluyendo el comisario, les creyó. Entonces dejaron de informar de ello.

"¡Por favor, ayuda a los otros supervivientes!"

Claire asintió con la cabeza a la petición final de Marvin y abandonó la sala.

21:25

S.T.A.R.S., las letras que Claire andaba buscando, por fin se extendían frente a ella. Quizás aún hubiera alguien en la oficina...

Sin embargo, cuando entró, la misma quietud espeluznante que impregnaba el resto de la comisaría, rápidamente echó al traste sus leves esperanzas. Suspirando, Claire echó un vistazo en la habitación y encontró el asiento de la vieja mesa de Chris vacío. Sobre el escritorio había el diario de Chris, que cogió y empezó a leer.

"...Umbrella realizó investigaciones del virus T en esa mansión [...] Cualquiera que resulte infectado se convierte en un zombi [...] Hemos estado recibiendo muchos informes locales sobre apariciones aleatorias de extraños monstruos por toda la ciudad [...] Lo hemos hablado y hemos decidido volar hasta la central de Umbrella en Europa..."

Claire cerró el diario y pensó,

"Mi hermano ya no está en esta ciudad..." Mientras se sacudía de encima el sentimiento de soledad que brotó en ella al percatarse de eso, las últimas palabras del diario se grabaron para siempre en su alma...

"Por favor Claire, perdóname"

22:06

Los zombis habían empezado a esparcirse por toda la comisaría, acabando con el último bastión de seguridad que les quedaba a los ciudadanos de Raccoon City. Mientras esquivaba a los zombis que le atacaban, Leon continuó buscando a Claire. Intentó olvidar que esas criaturas podrían haber sido sus compañeros policías...

Por un segundo, lo que pareció ser una niña, pasó por sus ojos en un instante. Leon corrió tras ella, pero no sirvió de nada, y sus pasos pronto se oyeron demasiado lejos. En ese momento, una puerta se abrió y Claire apareció tras él. *Está a salvo*, pensó... Leon se permitió el lujo de relajarse un poco.

"¿Has visto a una niña por aquí?"

Claire le contó que la acababa de ver huyendo.

"Voy a ir a buscarla. Tú intenta encontrar un camino para salir de aquí"

Antes de irse, Leon le dio a Claire uno de sus walkie-talkies, para así poderse comunicar siempre que lo necesitaran.

22:45

En una esquina de la oficina del lado oeste, Marvin estaba afrontando los últimos momentos de su vida. Un vez cumplido su deber como agente de policía, empezaba ahora el proceso de convertirse en un cadáver viviente. En cuanto empezó a perder el conocimiento, también desapareció el dolor pulsante de la herida en su estómago, provocada por el mordisco de un zombi. Y entonces...

Al encontrarse con Claire de nuevo, se levantó del suelo, casi como si respondiera a su llamada. Pero ya no era Marvin el que miraba a Claire, sino un muerto viviente, una cosa sedienta de sangre que vagamente se parecía a él. Descubriendo sus dientes y abalanzándose hacia Claire, su cabeza quedó hecha trizas en una fuente de sangre, volada en pedacitos por las balas que Claire disparó de su pistola, aun a su pesar. Todo este espectáculo le había mostrado a Claire por qué los zombis se habían propagado tan rápidamente por toda la ciudad y cómo fue posible...

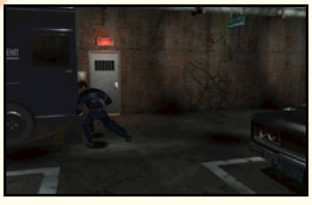
22:58

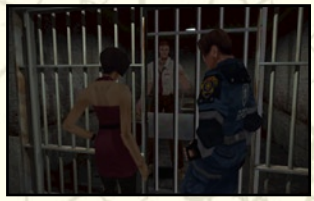
La misteriosa mujer que había aparecido de repente detrás de Leon continuaba observándolo. Su nombre era Ada Wong. Según ella, un reportero que conocía la verdad tras la tragedia de la ciudad detenido por ahí cerca. En cuanto Ada corrió a buscar el centro de detenciones, Leon la siguió.

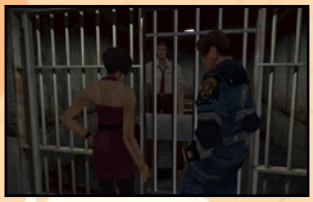
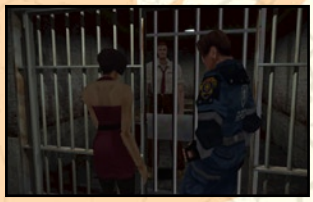
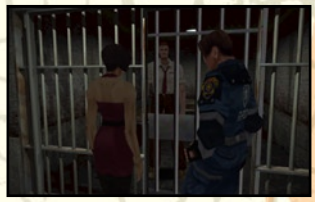
Le encontraron, su nombre era Ben Bertolucci, un reportero detenido por alguna razón aún desconocida. Tanto Ada como Leon intentaron hacerle hablar, pero no soltó prenda. Lo único que dijo es que había un monstruo, aún más terrible que los zombis que vagaban por la ciudad, que se encontraba en ese mismo edificio en el que estaban ellos. En respuesta a Ben, que dijo que para evitar peligros se quedaría en la celda, Leon preguntó:

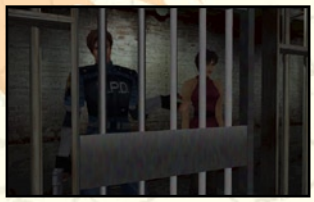
"¿Y qué vas a ganar quedándote aquí? Somos los únicos que quedamos vivos"

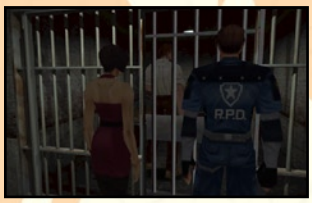
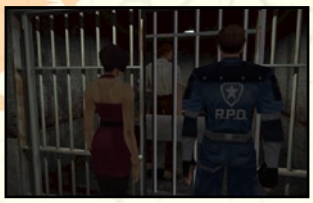
Asintiendo a regañadientes, Ben les dijo que buscaran una ruta de escape bajando a las alcantarillas...

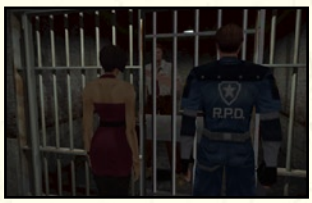
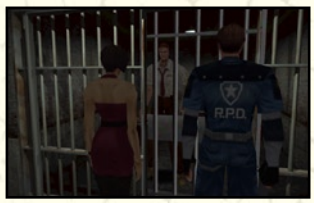






00:03

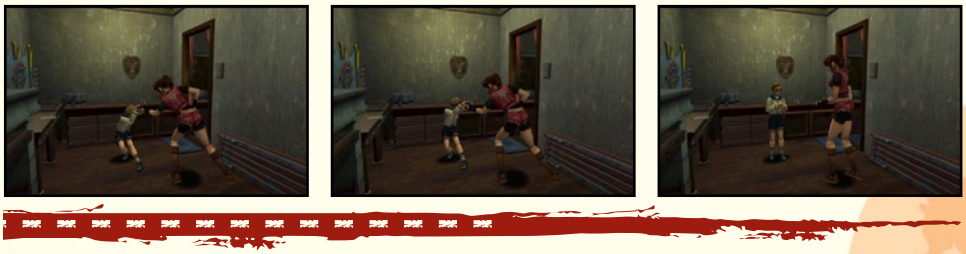
De repente la sala se iluminó. “El monstruo debe haberme seguido hasta aquí...” El pequeño cuerpo que temblaba en la oscuridad salió corriendo con toda la fuerza que pudo.

“Cálmate, no soy un zombi”

La pequeña se calmó con el sonido de las palabras de Claire. El nombre de la niña era Sherry. Contó que su madre, que trabajaba en la fábrica de Umbrella de Raccoon City, le dijo que fuera hacia la comisaría. Sin embargo, en algún momento, una criatura mucho más grande que cualquier zombi, empezó a seguirla. En ese momento, un grito sobrenatural sonó por toda la comisaría desde algún lugar de fuera.

“¡Es él! ¡Ya viene!”

Sherry salió disparada como una bala. Claire la llamó e intentó pararla, pero su pequeño cuerpo pronto desapareció en la oscuridad.



00:34

Leon y Ada se dirigieron hacia las alcantarillas, pero se encontraron con que la entrada había sido sellada, aunque Ada logró encontrar un conducto de ventilación accesible y fue por allá por su cuenta. Tras arrastrarse en el interior las paredes y saltar al otro lado, se topó con Sherry allí mismo. Pero tan pronto como Sherry vio a Ada, salió corriendo otra vez, quizás al confundirla por un zombi u otra criatura peligrosa.

“Se le debe haber caído a la niña. Creo que será mejor que se lo guarde.”

Ada cogió el colgante con medallón que se le había caído a Sherry, y lo abrió como si fuera suyo. Miró su contenido y de repente se quedó sin respiración. Oculta en el medallón, ¡había un muestra el virus G! Ada dijo a Leon que intentaría buscar otra ruta de escape, y de nuevo, siguió adelante por su cuenta.

“¿Qué ha sido eso? Ada, ¡espera!”

Pero no hubo respuesta.

01:08

"Umbrella, malditos bastardos. ¿Cómo le habéis podido hacer esto a mi ciudad? ¡¿Es así como me dais las gracias por todo lo que he hecho por vosotros todos estos años?!"

El jefe de policía Brian Irons estaba furioso. A cambio de una sustancial recompensa, había conseguido discreción, de cara a los ciudadanos de Raccoon, en todas las investigaciones acerca de virus y guerras biológicas de Umbrella. Esa fue precisamente la razón de ignorar todo lo que Chris había averiguado en el incidente de la mansión. Pero ahora, Brian se encontraba a un paso de ser pasto de los zombis.

"No dejaré que ni una sola persona salga viva de esta ciudad. ¡Los mataré a todos! ¡Hasta el último!"

Brian apuntó su arma hacia Claire. Antes de que Claire llegara allí, ya había podido leer los documentos que contenían información acerca del nuevo virus G.

"Conoces el virus G, ¿verdad?"

"Por supuesto que sí. Es una nueva arma vírica que estimula el proceso evolutivo. ¡El virus T no vale nada en comparación! Es la obra maestra de William Birkin."

William Birkin...

"Y ahora que lo pienso, tiene una hija rondando por aquí. Sherry o algo así..."

A Claire se le pararon los latidos. Acababa de encontrarse con Sherry antes de venir a esa habitación, y le dijo que le esperara en el despacho del jefe de policía. Brian continuó hablando. Dijo que "G" ya estaba en algún lugar de la comisaría. Fue en ese momento cuando algo apareció del interior de su cuerpo, haciéndolo reventar literalmente. Claire permaneció atónita mientras la cosa desaparecía, dejando atrás una carcasa vacía de lo que una vez fue el jefe Brian Irons.

Incluso después de volver al despacho del jefe y de acompañar a Sherry, fue incapaz de sacarse de la cabeza las últimas palabras de Brian. "¿El padre de esta niña es el que ha creado el virus G?" Claire se quitó esos pensamientos de la cabeza y tranquilizó a Sherry:

"No hay nada de qué preocuparse, Yo te protegeré. Te lo prometo."

"Leon, ¿puedes oírme? Nos vamos de la comisaría" Usando el walkie-talkie, Claire informó a Leon de que tratarían de escapar por las alcantarillas.

01:56

Claire y Sherry continuaban su camino a través de las alcantarillas. Una fina neblina se alzaba del agua que rodeaba sus pies y empezó a privarles de su calor corporal. En ese momento, Claire oyó un pequeño grito que venía de atrás. Se giró, pero Sherry ya no estaba allí. Entrando en pánico, comprobó la zona rápidamente y encontró un agujero de drenaje que no había visto antes. Sin pensárselo un segundo se lanzó a buscar a Sherry.

Sherry había sido arrastrada por la tubería de drenaje hasta un vertedero cercano. Viendo a su padre ahí, soltó un grito de alegría, que pronto se convirtió en uno de puro terror. Del hombro de su padre, apareció un globo ocular enorme, mirando fijamente al cuerpo huésped, que era su hija. Esa cosa que estaba frente a ella, que una vez fue su padre, había perdido cualquier indicio de humanidad. Pero instintivamente lo sabía, la criatura sabía que Sherry era el huésped perfecto. "G", lentamente, se fue acercando a la pequeña, y entonces...

02:11

Un grito rompió el silencio de la comisaría de repente. *Oh, mierda...* Cuando Leon llegó a escena, encontró a Ben desplomado en el suelo de su celda. Con un hilo de vida, Ben yacía allí con una herida fatal que socavaba su pecho, claramente obra de alguna garra enorme.

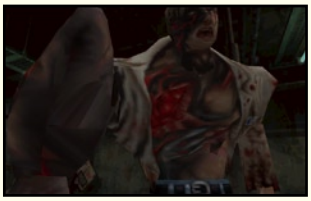
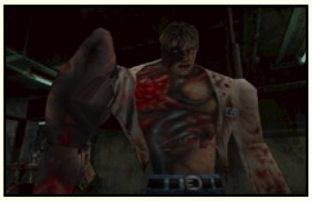
"No creerás lo que vas a ver. Tengo escrita aquí mismo la verdad acerca del jefe de policía..."

Con esas palabras, Ben dio a Leon una copia del e-mail enviado al jefe antes de su muerte. El documento contenía datos irrefutables que Brian Irons había estado confabulando con la Corporación Umbrella durante algún tiempo. Y en el momento en el que Leon decidió en su fuero interno que llevaría a cabo las últimas voluntades de Ben, Ada apareció. Comentando que llegaría al fondo del asunto, inmediatamente volvió a desaparecer. Justo cuando Claire y la niña habían escapado de la comisaría por su cuenta... ¿Cómo se supone que debían sobrevivir si se desperdigaban todos de ese modo?

"Mujeres..."

A pesar de que maldijo a Ada en silencio, Leon fue en su busca otra vez. Pero tan pronto inició su búsqueda, el sonido de unas fuertes pisadas empezaron a seguirle. *¿Más zombis?* Pero lo que apareció tras él era bastante peor que un simple zombi de carne podrida. En la parte superior de esa cosa, que debía ser por donde se infectó del virus, millones de células nuevas habían empezado a crecer. Y además, en su hombro derecho había un enorme e inhumano ojo. Sin duda no era un zombi normal. ¡Era "G"!

Las afiladas zarpas, propias de una bestia, que agarraban la tubería de plomo, brillaban con un lustre escalofriante. Leon ya no tenía dudas. Esa tenía que ser la cosa que atacó y mató a Ben. "G" se aproximó a Leon y empezó a zarandear su tubería hacia él. Leon corría y esquivaba los ataques, y tras una ardua y larga batalla, logró rechazar el ataque de "G" antes de ponerse a buscar a Ada de nuevo.

02:47

"¡Ada! ¡¿Cómo tienes valor de hacer eso?! ¡Es demasiado arriesgado salir corriendo por aquí tú sola!"

Cuando al fin encontró a Ada, lo primero que hizo Leon fue gritarle. Incapaz de responder, Ada se resignó a seguir el camino junto a Leon. Entonces, salidas de la nada, una lluvia de balas les atacó. Leon se lanzó a cubrir a Ada. La última bala perforó el hombro de Leon. Un rápido vistazo hacia arriba reveló lo que parecía un mujer, que desapareció de inmediato, incitando a Ada a darle caza.

Mira que eres idiota, Leon... ¿Por qué has tenido que hacer eso por mi...? Ada fue incapaz de disimular las emociones que le provocaron ese acto de valor. Por otro lado, Leon, tras recuperar el conocimiento, maldijo su incapacidad de poder protegerla totalmente sin recibir un tiro. *Ada...* Levantándose del suelo, Leon fue a buscarla otra vez.

Quienquiera que fuera esa mujer, ya no estaba allí. Leon apenas había dado con Ada cuando se vio incapaz de aguantarse de pie y cayó al suelo. Escondidos en el vertedero, pudieron evitar ser localizados por unos momentos. Mientras Ada se ocupaba de las heridas de Leon, su increíblemente femenino perfil le dio a su corazón un breve pero bienvenido momento de paz. *Debo protegerla..., a toda costa...* Y de ese modo, pasaron un rato, tranquilamente.

03:15

Era trabajo de Annette Birkin proteger a lo que su marido había estado totalmente unido los últimos meses: su investigación. En ese momento no podía confiar en absolutamente nadie. Apuntando el cañón de su pistola hacia Claire, le preguntó, "Vienes a por el virus G de mi marido, ¿verdad?"

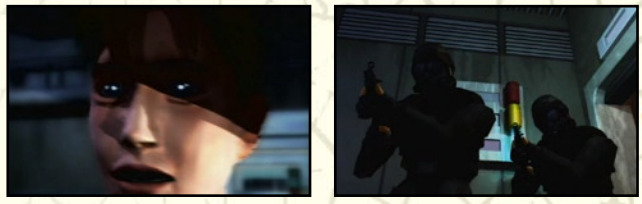
Las palabras de Annette recordaron a Claire lo que le había dicho Brian Irons. *Ésta debe ser la madre de Sherry...* Claire le informó inmediatamente de la horrible realidad: Sherry había desaparecido. Annette entró en pánico.

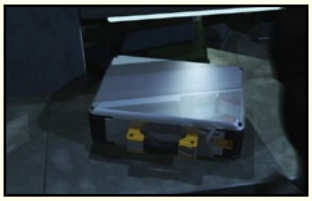
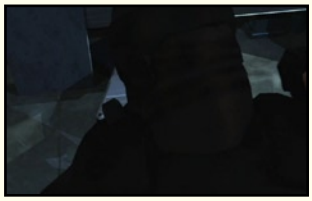
"¡Es William! ¡Va tras ella!"

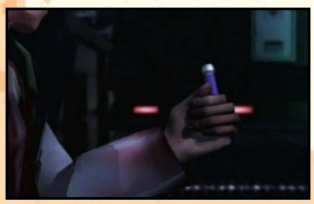
Resultó que el marido de Annette, William, no era otro que el creador del invento del siglo, el virus G. Sin embargo, un día, los soldados privados de Umbrella irrumpieron en su laboratorio para robar el virus, disparando a William durante el proceso. Dándose cuenta que sólo le quedaban unos momentos de vida, se juró que el virus G no caería nunca en manos de nadie más, y se lo inyectó en su propio cuerpo antes de morir. Con el virus G preservando su carne sin vida, William despertó y se vengó de forma terrible de los soldados que le llevaron a ese estado. Habiendo perdido casi todo su raciocinio, sólo era capaz de actuar por instinto. No satisfecho con eso, inició la búsqueda del mejor huésped posible con el que poder diseminar la semilla de su creación.

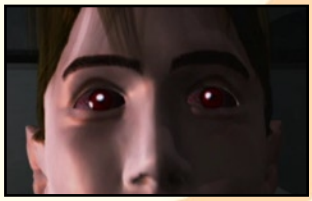
"El que ha arrastrado a esta ciudad al infierno, sin duda, es mi marido..."

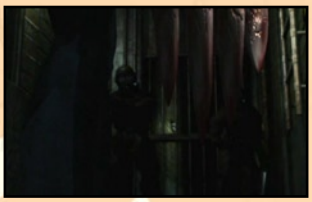
Annette le estaba contando todo lo que había ocurrido hasta ese día a Claire, cuando de repente el grito de Sherry resonó desde algún lugar no muy lejos. Inmediatamente las dos mujeres corrieron a ayudarla.

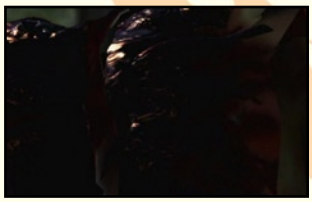


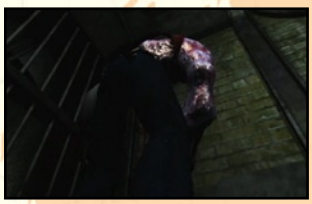
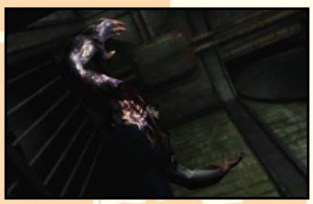



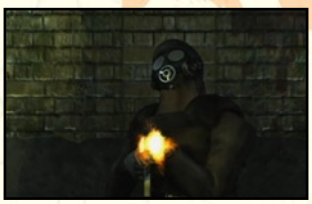
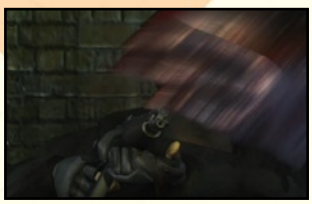


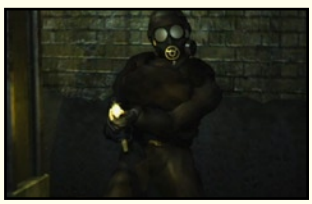


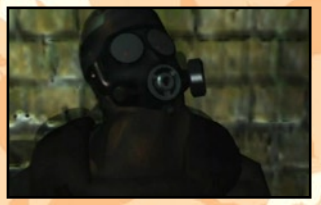
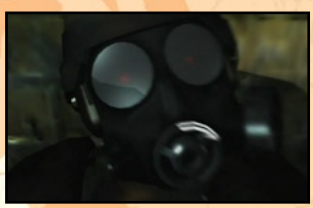






03:49

Tras encontrar a Sherry en el vertedero, Claire la acompañó hasta un vagón en una plataforma que había cerca de ahí, y al que embarcaron. Pero de repente, Sherry empezó a experimentar dolores muy agudos en su estómago y se desplomó. Las palabras de Annette volvieron como un rayo a su cabeza. Cuanto más parecido es la información del ADN del cuerpo huésped, mejor es la descendencia que puede producir...

¿Había sido ya Sherry presa del virus G? Acunando a Sherry en sus brazos, la llevó corriendo a la habitación de seguridad del lugar al que habían descendido, donde la tumbó en la cama y la cubrió con su chaleco. Sherry despertó de su inconsciencia y se dio cuenta del chaleco que la envolvía con cuidado.

"Quédatelo. Te va a mantener a salvo"

La cara de Sherry reflejaba alegría, y empezó a hablar. Le contó a Claire que sus padres nunca habían tenido tiempo para ella porque siempre estaban muy ocupados con su trabajo, y que siempre había estado sola, sin hermanos o amigos.

"Pero ahora que estás conmigo, ya no me siento ni triste ni sola."

Sherry se desmayó de nuevo, pero esta vez con una sonrisa, mientras Claire acariciaba dulcemente su pelo. *No dejaré que te ocurra nada. Lo prometo...* Claire salió disparada a buscar una vacuna para el virus G.

04:18

Tan pronto como Claire y Sherry salían de la plataforma, Leon y Ada subieron a ella. Pero antes de saber qué estaba ocurriendo, una ventana se hizo trizas y una garra gigante les atacó. En la confusión del ataque, Ada resultó herida.

"¡Ada! ¿Estás bien? ¡Ada!"

Agarrando su arma, Leon salió corriendo tras la garra, y se encontró con la criatura que creía que había derrotado: "G". Y no sólo eso, sino que delante mismo de sus ojos, "G" evolucionó en una criatura aún más espantosa. Todo cuanto hizo fue quedarse paralizado ante tal escena. Pero su voluntad rápidamente le reafirmó en su promesa de salvar la vida de esa mujer. El sonido del arma de Leon reverberó por todo el lugar y "G" se desplomó en el suelo.

Las heridas de Ada resultaron un giro inesperado de la situación para el que no estaba preparada. Cuando Leon volvió, le pidió que escapara solo, que la dejara atrás. Leon contestó obstinadamente: "Mujeres, siempre queréis hacer las cosas a vuestra manera... Te he dicho que te protegería, ¿no?"

Ada encontró esta faceta de Leon increíblemente dulce. Sin embargo, aún tenía que llevar a cabo un trabajo que no podía obviar. En ese momento, la locomotora empezó a sobrecalentarse.

"Saldremos de aquí con vida, te lo aseguro. Espérame."

Ada miró a Leon mientras salía a buscar una fuente eléctrica para la plataforma. Poco después, Ada, con habilidosa mano, consiguió que volviera a funcionar, dejando a un atónito Leon mirando, sin comprender nada, cómo el vagón se iba sin él...

04:47

Ya hacía tiempo que Ada había robado el corazón de Leon. Incapaz de dejar de pensar en ella, salió corriendo tras la plataforma, pero una voz escalofriante le paro los pasos.

"¿Cómo has podido matar a mi marido? Ya lo sé. Sé que vais detrás del virus G, ¿verdad? ¡Pues no voy a dejar que os quedéis con su legado así como así!"

En el instante en el que el dedo de Annette se puso en el gatillo, Leon sintió una explosión de dolor en el hombro. *Esta mujer es...*

"Por cierto... ¿qué ha pasado con esa mujer con la que estabas? Haciendo su trabajo, supongo."

Leon se inclinó hacia adelante. ¿Cómo sabía nada de Ada? Annette le contó todo sobre Ada, que era en realidad una espía enviada allí con el único propósito de robarle el virus G al marido de Annette. Leon negó con la cabeza. *¡Ada no es esa clase de mujer!*

En ese momento, el Tyrant apareció en frente de ellos. Annette no perdió un segundo en escapar. Leon también lo intentó, pero el Tyrant lo tenía arrinconado. *No hay forma de escapar...*

En ese instante, un disparó resonó en la habitación. Leon vio a Ada de pie detrás del Tyrant. Herida y moribunda, ¡había vuelto para dar su vida por él! Su bala había alcanzado en plena cara al Tyrant. El Tyrant alcanzó a darle un buen golpe, tras lo cual cayó directamente al tanque de fundición.

"Por favor... vete..."

Leon corrió hacia donde estaba Ada, pero ella le advirtió que no se acercara más. En una voz muy baja y con sus últimas fuerzas, le confesó que había sido contratada como espía por una de las empresas rivales de Umbrella. Pero a Leon no le importaba. Al fin y al cabo, había vuelto por él...

"Somos un equipo. Vamos a seguir juntos."

Al oír esas palabras, Ada sonrió un poco. Gradualmente su expresión se fue relajando. Sin pensar, Leon la llamaba, pero Ada yacía inmóvil sobre el brazo izquierdo de Leon...

Ada había activado sin querer el mecanismo de autodestrucción, y la voz mecánica que advertía de que había que evacuar sonaba fríamente en su corazón herido. En medio de la oscuridad, Ada era lo único que le daba fuerzas para seguir adelante. Sus palabras cobraron vida en su cabeza: "No quiero que mueras, Leon..." Leon besó dulcemente a Ada antes de levantarse lentamente. *Nunca te olvidaré, Ada...*

05:13

Mientras Claire iba de aquí para allá en busca de la vacuna, Annette de nuevo se le interpuso en su camino.

"Esto es una muestra del virus G que acabo de sintetizar. No dejaré que nadie ponga sus manos en ella. De ahora en adelante, ¡yo seré la única que seguiré con la gran investigación que mi marido empezó!"

Todo el asunto del virus G ya le había afectado, y claramente la había conducido a un estado de semilocura.

"¡Por favor, para! ¡Sherry está en peligro! Se ha convertido en huésped del virus G"

Al oír eso, la cara de Annette retornó a la de un padre amante de sus hijos, y salió disparada a buscar a su hija, pero en ese momento, la criatura que una vez fue su marido, "G", apareció frente a ella.

"William... eres tú. ¡Estás vivo!"

Annette tuvo que contener su alegría al ver a su marido vivo. Pero la cosa que había frente a ella ya no era su marido, sino un monstruo que había perdido cualquier tipo de juicio o inteligencia. Los instintos de William sólo reclamaban una cosa: atacar a aquellos que tuvieran el virus G. Sin pensárselo dos veces, alzó su gigantesco brazo e hirió mortalmente a Annette, haciendo que la muestra del virus G que había protegido con su vida se rompiera y esparciese por el suelo. "G", rápidamente desapareció sin dejar rastro. Habiendo oído el grito de Annette, Claire enseguida corrió a su lado.

"Toma. Coge estos documentos... Tienen las instrucciones de cómo sintetizar el anticuerpo para el virus G... Por favor, ayuda a mi hija. Y dile que... sé que no he sido una buena madre, pero... que aún la quería...

Annette cogió un último y doloroso aliento.

En el momento en el que Claire cogió los documentos, el anuncio del mecanismo de autodestrucción resonó por todo el complejo. Claire encontró a Leon a través de la sala de monitores.

"Coge a Sherry y sácala de aquí. La dejé en la sala de seguridad."

Claire salió corriendo para empezar a hacer la vacuna.

05:21

Ayudar a Sherry... Habiendo perdido a Ada, éste era el nuevo deber que metió fuertemente en la cabeza de Leon. Tras recibir el mensaje de Claire, encontró a Sherry en la sala de seguridad y la sacó de allí. Una vez en el andén del tren, la dejó estirada dentro del vagón y empezó a pensar. Necesito hacer que el tren vuelva a funcionar...

"5 minutos para autodestrucción."

En el momento en que la fría y mecánica voz anunciaba eso, la criatura que se creía muerta en la piscina ardiente reapareció frente a él. Esta vez tenía un aspecto más mutado y grotesco que antes. *¡Tyrant! ¡Has matado a Ada, maldito bastardo!* Abrumado por la rabia, Leon empuñó su arma rápidamente y descargó cuanto había en ella sobre el cuerpo insensible del Tyrant. La criatura, haciendo caso omiso, continuó acercándose. Pero entonces, alguien desde el piso superior tiró a Leon un lanzacohetes.

"Toma, Usa esto."

Todo cuanto pudo ver fue una oscura silueta. Leon no podía creer lo que oía. Conocía esa voz pero, ¡no podía ser! Sin pensárselo, Leon alzó la voz y gritó:

"¡Ada! ¡¿Eres tú?!"

Sin tiempo ni para dudar de lo que veían sus ojos, el Tyrant apareció frente a él. Leon salió corriendo hacia el lanzacohetes. Una vez bien agarrado, lo alzó frente a él, apuntó con la mira y apretó el gatillo. El Tyrant explotó en una fuente de pedacitos sangrientos. Habiendo terminado la lucha, se dirigió de nuevo a la caza de la sombra que había visto antes, pero ya no había nadie. ¿Quién era...? Completando el restablecimiento de emergencia del tren, Leon de nuevo volvió corriendo hacia el vagón de emergencia.

05:42

Leon esperaba a arrancar el tren, a la expectativa de que todo petase en cualquier momento, pero Claire aún no había llegado. Aun así, quedaba algo de esperanza... Leon decidió seguir adelante y arrancar el tren sin ella. Poco a poco fue cogiendo velocidad. Y justo cuando Leon había empezado a perder toda esperanza, Claire apareció en el andén y se apresuró a entrar en el tren. Casi ni había entrado cuando el tren ya había salido por completo de la estación.

Aunque habían escapado, Sherry seguía inconsciente, sin señales de mejora. Claire no perdió ni un segundo en administrarle la vacuna que acababa de sintetizar. *Por favor, despierta, Sherry*. Pidiendo a un nervioso Leon que se echara a un lado, Claire esperó y confió en que Sherry se recuperara de un momento a otro. Y entonces, tras una larga espera, Sherry abrió sus ojos y empezó a moverse. *Gracias a Dios, está bien...*

Pero en cuanto empezaron a alegrarse, una fuerte sacudida hizo vibrar el tren. Leon corrió al vagón trasero para comprobar qué pasaba. Lo que le dio la bienvenida fue una criatura cuyo nuevo aspecto era muchísimo más grotesco que nunca. Era "G". *Ya es hora de terminar con esto...*

Leon abrió fuego con todo lo que tenía. "G" respondió, sencillamente, quedándose parado, para prepararse de nuevo para otra dosis de evolución. Poco después, un nuevo aviso les alertó de la presencia de una contaminación biológica que empezaba a infectar la zona.

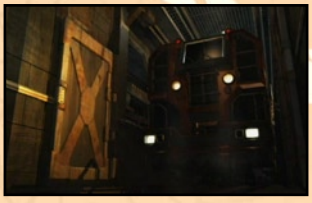
"Atención, se ha detectado un brote de peligro biológico en este tren, el sistema de emergencia se ha activado. Este tren va a detonarse."

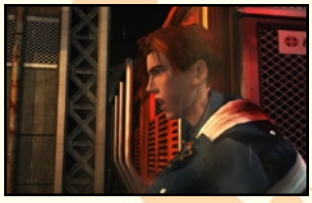
Leon tomo una decisión. Si no acababa con "G" ahí mismo, sin duda volvería más grande y fuerte... pero no había opciones. Tenían que escapar del tren. Leon pidió a Claire que corriera a parar el tren. Pero la puerta de la cabina del conductor no se podía abrir. Cuando Leon se giró "G" ya había empezado a venir hacia ellos de nuevo. *A este ritmo, Claire y Sherry estarán sentenciadas*, pensó. Saliendo a cubierta, Leon empezó a dirigirse a la cabina del conductor trepando al techo del tren en marcha.

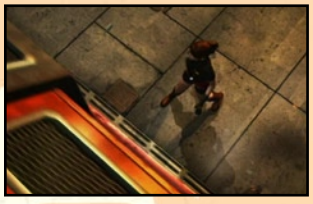
En ese momento, Sherry llegó a una conclusión sin que Claire lo supiera. *Esta vez me toca a mi salvar a Claire*. Su pequeño cuerpo se arrastró a través del agujero de ventilación y se abrió paso hacia la cabina del conductor. Pero con tanto botón e interruptor, Sherry no estaba segura de cual pulsar. En ese instante, Leon abrió la trampilla del techo y evaluó la situación. ¡No quedaba tiempo!

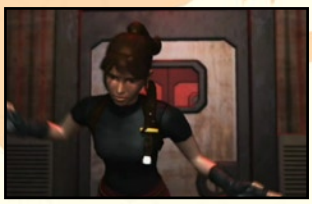
"¡Sherry, dale a ese botón de ahí! ¡Deprisa!"

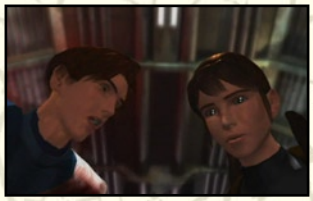
Sherry pulsó el botón con mucho empeño. El sonido chirriante de los frenos empezó a sonar por todo el túnel. Enseguida, los tres habían salido del tren y se dirigieron corriendo hacia la salida. Y tan pronto como lograron salir, el tren que contenía a "G" explotó, llenando el túnel de fuego y humo.

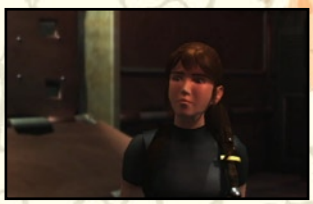


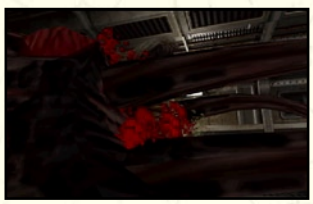


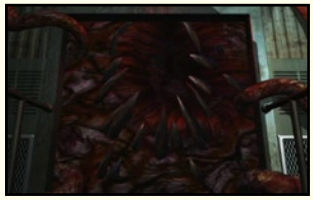


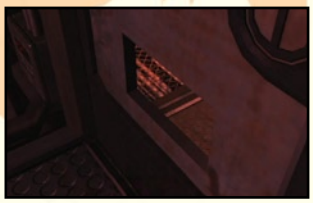


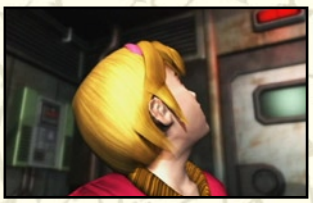


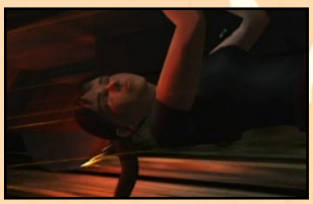


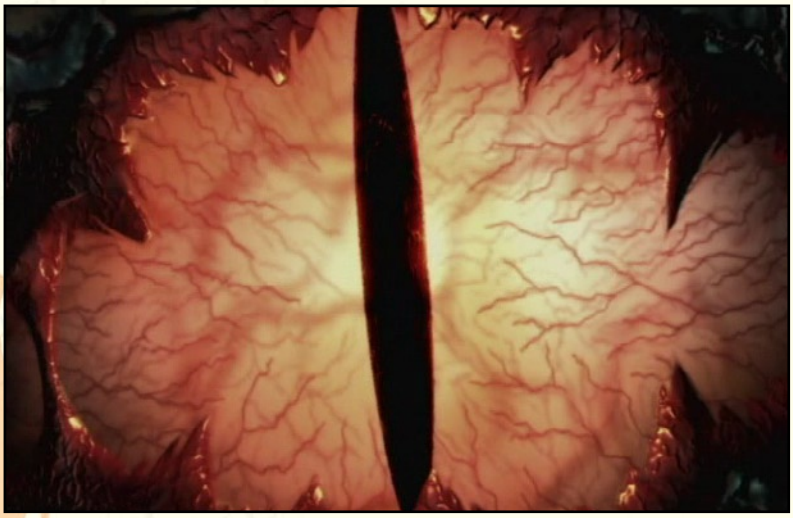








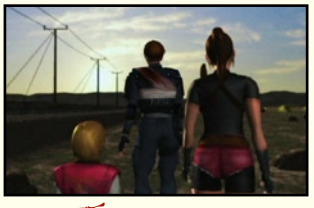




05:58

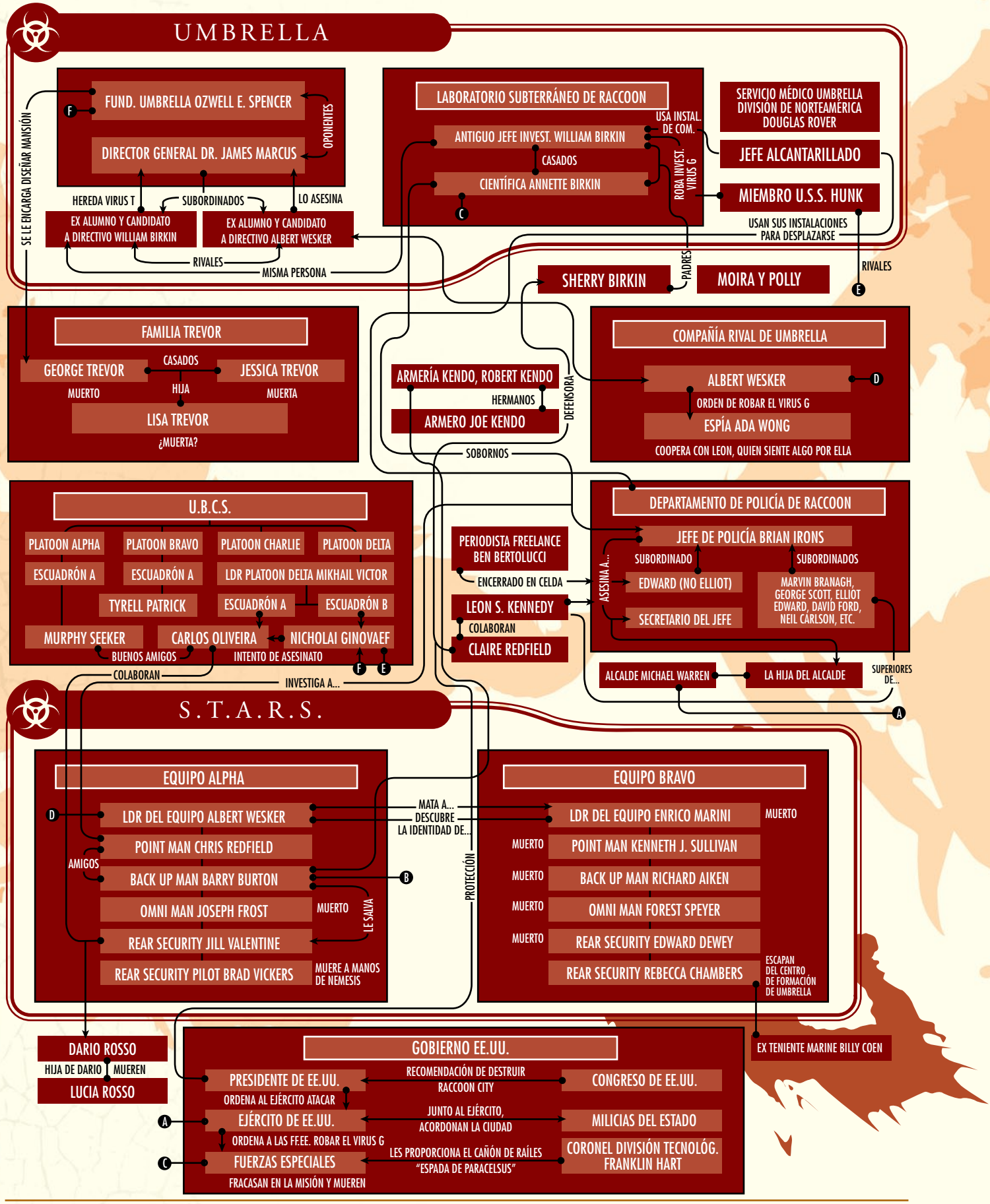
Había empezado a amanecer en el mundo exterior. La salida del sol bañó a los tres supervivientes. Claire soltó un enorme suspiro de alivio por haber salvado a Sherry. A su lado, Leon miraba en dirección a Raccoon City. *Esto no ha terminado, sólo es el principio...*

La luz del sol iluminó su perfil, que se hizo más duro a medida que consideraba la seriedad de la situación. Cuando Claire le preguntó a donde iba a ir ahora, él contestó: "¡A acabar con Umbrella de una vez por todas!"



RESIDENT EVIL 3
NEMESIS

INTERRELACIONES



HISTORIA

EL PRINCIPIO DEL FIN

Ya era demasiado tarde. Los que habían sido ciudadanos, ahora estaban vagando por las calles como unos descerebrados, en busca de sangre y carne, sin ni siquiera saber por qué lo estaban haciendo. Raccoon City, que se había convertido en otra de las propiedades en manos de Umbrella, estaba a la espera de un destino del que no podría escapar. Jill Valentine sentía un gran pesar, el virus que se había extendido por todo Raccoon debía haber venido del complejo subterráneo secreto de Umbrella, donde Jill había llevado a cabo una investigación por su cuenta hacía un tiempo.

Habiendo llegado a ese punto, no había otra alternativa que abandonar la ciudad tan rápido como fuera posible y dirigirse a Europa para reunirse con Chris Redfield y los otros miembros de S.T.A.R.S.. Armada con su pistola, La Samurai Edge edición especial de los S.T.A.R.S., tomó rumbo hacia las afueras de la ciudad.

Odiaba admitirlo, pero la única esperanza que le quedaba era la de salir de allí con vida.

EL QUE UNA VEZ LE SALVÓ

Por fin, la noche de caos y gritos dio paso al día. Algunos disparos la alertaban de la presencia de otros supervivientes.

Cuando dio con un almacén en la zona residencial para poder refugiarse en él de forma temporal, Jill encontró también a otro superviviente que tenía el mismo plan, Dario Rosso. Jill le instó a que se largase de la ciudad lo antes posible, pero estaba totalmente histérico y no se iba a mover de allí. Había presenciado como unos zombis se comían viva a su hija. Pero incluso si se quedaran allí, sólo estarían malgastando un tiempo precioso. Dejando a Rosso escondido en ese lugar, Jill se dirigió al exterior. *Si me dirijo a la comisaría,* pensó, *podría hacerme con algún arma decente. Incluso puede que encuentre a algunos supervivientes de las fuerzas policiales que sepa usarlas.*

Durante su camino, tuvo una reunión imprevista con otro miembro de S.T.A.R.S., Brad Vickers, en el bar Jack. No era ni mucho menos tan valiente ni con el espíritu de Chris, pero aun así les salvo a ambos del infierno de Arklay. Sea como fuere, Jill le debía la vida. Pero algo tenía a Brad tan aterrorizado que acabó saliendo corriendo del bar sin ni siquiera escuchar lo que Jill tenía que decir.

"¡Nunca debí unirme a los S.T.A.R.S.!"

EL PERSEGUIDOR VESTIDO DE NEGRO

Entrando en la comisaría por la verja principal. Jill se quedó perpleja por la inquietante tranquilidad del sitio. *Creo que será mejor que me olvide de encontrar a ningún superviviente por aquí...*

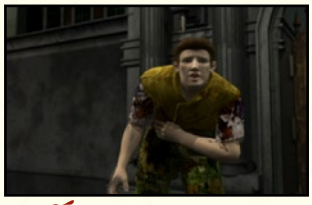
En ese momento, Brad llegó corriendo detrás ella por la misma puerta.

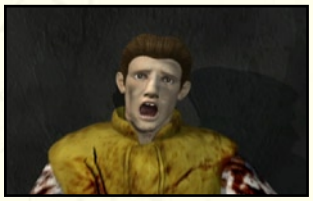
"¡Jill... Jill, ayúdame!"

Detrás de Brad, apareció un gigantesco monstruo que vestía un abrigo negro. El gigante levantó a Brad con una mano y hundió un tentáculo terriblemente afilado en su cara. Esa criatura le recordó a Jill a la desagradable arma humanoide que ella y Chris habían visto hacía dos meses durante el "Incidente de la mansión": el Tyrant. Y además de los gruñidos habituales, esa cosa también gruñía la palabra "S.T.A.R.S.".

Viendo el cadáver de Brad, que había sido arrojado a un lado como un simple muñeco de trapo, Jill se llenó de ira. Pero la poca calma que le quedaba le decía que no era un rival al que pudiese derrotar con las armas que tenía en ese momento. Por ahora, Jill tenía que evitar esa lucha, que acabaría en desastre seguro, entrando en la comisaría y cerrando bien la puerta tras ella...

Pero la insistente persecución de esa extraña criatura no había hecho más que empezar.





LA COMISARÍA DE POLICÍA

No había nadie en la comisaría, aparte de los zombis caníbales que una vez fueron sus amigos y colegas...

Recogiendo su fiel ganzúa en la oficina de los S.T.A.R.S. del segundo piso, la usó para encontrar un lanzagranadas en una de las taquillas. Justo cuando iba a abandonar el edificio, oyó una radio policial de una mesa cercana. La voz al otro lado pertenecía a un hombre llamado Carlos en busca de refuerzos. *Así que aún hay supervivientes en algún sitio de la ciudad...* Jill, interiormente, maldijo la radio, que estaba estropeada y su incapacidad para ayudar en lo que se le pedía.

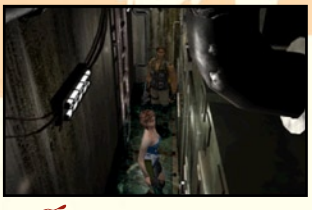
Tan pronto como bajó las escaleras, algo atravesó la ventana e invadió la comisaría. Era el perseguidor de abrigo negro, blandiendo un gran lanzacohetes. *Así que incluso tiene conocimientos como para manejar armamento... No puedo dejarme matar.* Jill abandonó la comisaría tan rápido como pudo.

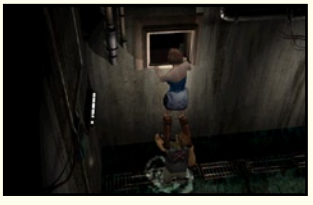
CONTACTO CON UN SUPERVIVIENTE

Cuando llegaba al centro de la ciudad, oyó cerca el "bang" de una pequeña pistola automática. Sin duda, otro superviviente luchando por su vida. Rastreó el sonido hasta que llegó a un restaurante, pero al entrar, no vio rastro de nadie vivo. En una de las mesas había un panfleto con comentarios escritos por el alcalde de Raccoon City. Ni un crío se creería las palabras de un político de pacotilla que vende su propia alma a una empresa como Umbrella.

Oyó un ruido tras ella. Al girarse, vio a un joven soldado vestido con un equipo militar que no le era familiar. Justo cuando el soldado empezó a hablar a Jill, los dos oyeron un inquietante gruñido que venía de cerca. Tan persistente como siempre, el perseguidor de abrigo negro apareció de nuevo frente a Jill.

Jill y el soldado escaparon al sótano, pero inmediatamente las tuberías empezaron a manar y el agua empezó a llenar el lugar. A ese ritmo acabarían ahogados. Viendo que había un conducto de ventilación en la pared, Jill y el soldado se ayudaron y pudieron escapar de una muerte aguada.





U.B.C.S.

El soldado se llamaba Carlos Oliveira. Contó que era un mercenario contratado para formar parte del "Servicio de Contramedidas para Peligros Biológicos de Umbrella" (Umbrella Biohazard Countermeasure Service o U.B.C.S.). Le dijo a Jill que su deber era rescatar a los ciudadanos de Raccoon City, pero Jill, que había descubierto durante el "Incidente de la mansión", dos meses antes, la verdadera y terrible cara de Umbrella, pensó que eso sonaba demasiado "conveniente" como para tragárselo.

Pero entonces, Carlos hizo una sugerencia inesperada: "Si queremos salir de esta ciudad vivos", dijo "deberíamos cooperar para intentar huir de aquí. Sí te parece bien, ve al tranvía cerca del ayuntamiento." Tras eso, se fue sin decir nada más.

Jill no estaba segura de cuanto podía confiar en ese mercenario y en su sugerencia. Pero tras pensárselo un poco, presintió que no sería tan mala idea confiar en él, teniendo en cuenta que pudo escapar de ese sótano gracias a su ayuda.

LOS MERCENARIOS

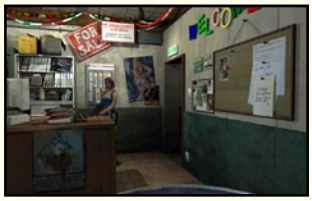
Dentro del tranvía yacía un hombre con una gran y aparentemente dolorosa herida en su estómago. Era un líder de la U.B.C.S., Mikhail Victor. Claramente había luchado en un montón de duras batallas para acabar así. La herida era profunda y no había manera de administrarle primeros auxilios con los materiales que tenían a mano. Pero a pesar de eso, parecía que lo que más dolor le causaba a Victor no era la herida en sí, sino el hecho de que había sido incapaz de proteger a su escuadrón.

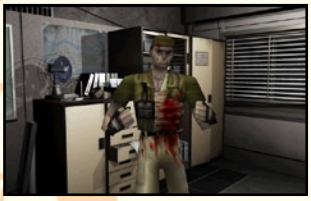
Carlos y otro miembro de la U.B.C.S., Nicholai Ginovaef, estaban en el vagón delantero. Al oír que Jill era un miembro de los S.T.A.R.S., Nicholai expresó de inmediato recelo a cooperar con ella. Pero al final, accedió a llevar a cabo un plan para escapar de la ciudad en ese tranvía.

LOS ÚLTIMOS MOMENTOS DE NICHOLAI

Jill se dirigió a una gasolinera cercana para conseguir algunos materiales que necesitaban para hacer que el tranvía se moviera. Intentó usar una manivela oxidada para abrir la persiana de una puerta, pero se rompió antes de conseguirlo. Por suerte, tenía a mano una llave inglesa para forzar la base de lo que quedaba de la manivela y pudo acabar de abrir la puerta y entrar. Nicholai, que llegó tras ella, se dirigió al garaje trasero.

Al encontrar algo de aceite industrial tras el mostrador, Jill oyó una explosión que venía del garaje. Intentó ayudar a Nicholai, pero las llamas eran demasiado para ella. Todo cuanto podía hacer era escapar de la gasolinera. No había modo de que nadie sobreviviera a esas llamas...





ENTERRANDO A UN AMIGO

Tras obtener en la subestación eléctrica un fusible que les pudiese servir, se dirigieron a la oficina central de Umbrella en Raccoon que había en la zona residencial. Al entrar, Carlos se paró en seco. Ante sus ojos, tenía a un joven soldado, claramente infectado por el virus que había vuelto un infierno a esa ciudad. El soldado le suplicó a Carlos que le disparara y le matara antes de que se convirtiera en un zombi. Carlos sacudió la cabeza y respondió, "¡Para, Murphy! ¡¿Cómo quieres que te dispare?!"

De repente, las súplicas que salían de la boca de Murphy se detuvieron, y emitió un bajo y gutural gruñido. Carlos, apartando la mirada del que había sido un soldado y que se aproximaba lentamente; disparó su M4 repetidamente en su cara.

Jill trató de decirle algo, pero un Carlos visiblemente afectado, sencillamente salió corriendo del edificio antes de que ella pudiera pronunciar una sola palabra.

SE ACABÓ EL ESCONDERSE

Al fin, el tranvía estaba arreglado. Ahora sólo tenían que reunir a los otros supervivientes y dejar la ciudad tan rápido como pudieran. Jill volvió a por Dario Rosso, que se había escondido en el almacén. *Esta vez me aseguraré de que venga conmigo*, pensó, *aunque tenga que llevármelo a rastras...*

Pero una vez puso los pies en el almacén, descubrió que ya no había necesidad de hacerlo. A los pies de los zombis, que ya habían logrado colarse en el lugar, yacía el cuerpo del que una vez fue Dario Rosso

EL MONSTRUO SUBTERRÁNEO

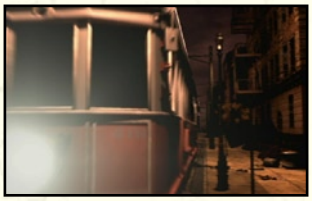
Durante el camino de vuelta al tranvía, ese monstruo que le recordaba al Tyrant apareció ante ella de nuevo. *No hay modo de que pueda vencerlo en una pelea limpia*. Rápidamente esquivó por debajo su brazo y corrió a seguir su camino, pero un inesperado terremoto cortó en seco su carrera y la hizo caer en un túnel subterráneo. Mientras buscaba una escalera por la que poder volver a la superficie, un monstruo gigantesco la atacó apareciendo a través de la pared. Esquivando el líquido venenoso que escupía, Jill se las apañó para poder volver a subir. Ya más relajada, Jill intentó contener el miedo y la rabia que sentía por esa criatura. *Tengo que salir de aquí. No importa cómo, pero tengo que largarme de esta ciudad...*

UNA MUERTE GLORIOSA

Reuniéndose de nuevo con Carlos en el tranvía, estaba claro que aún no se había recuperado del todo del shock que había sufrido, pero ya se encontraba mejor y era capaz de evaluar la situación con calma. Al oír que Nicholai había muerto en el incendio de la gasolinera, no perdió ni un minuto en arrancar el tranvía y ponerse en marcha.

Pero entonces, de repente, oyeron los fuertes gritos de Mikhail procedentes del vagón trasero. Mirando atrás, vieron que el monstruo perseguidor, les había seguido hasta el tranvía. Jill apuntó y disparó pero vio que no tenía efecto alguno. Mikhail ordenó a Jill y a Carlos que se fueran y entonces vació todo su cargador del M4 sobre el monstruo, frenando temporalmente su avance. Pero pronto se le acabó la munición y fue arrojado al suelo por el enorme brazo de la criatura. Extendió su tentáculo para propinarle el golpe de gracia. Pero en lugar de acobardarse, Mikhail se limitó a sonreír audazmente y sacar una granada. Con las últimas fuerzas, quitó la anilla.

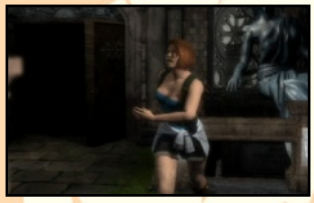
Oyendo la explosión desde el vagón frontal, Jill y Carlos se imaginaron de inmediato lo que había ocurrido. Mikhail se había sacrificado, en un acto de valor, para protegerles. Pero entonces, sin un momento para asimilar la situación, se dieron cuenta de que el tranvía que estaban conduciendo había dejado de responder a sus indicaciones. Jill tiró del freno de emergencia en un intento de evitar que acabara fuera de control, pero era demasiado tarde. El tranvía continuó su camino por la avenida principal y acabó estrellándose en el lateral de la torre del reloj de la ciudad.

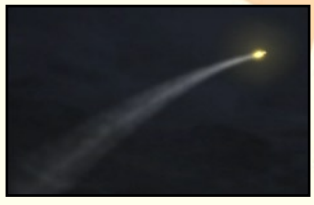


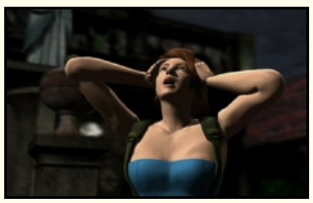
LUCHA A MUERTE EN LA TORRE DEL RELOJ

La campana de la torre del reloj, que según el plan acordado por Jill y Carlos era la señal para avisar a los miembros de la U.B.C.S. supervivientes y así escapar, sonó en la oscuridad. Y según lo planeado, ya se oían girar a lo lejos las aspas del helicóptero de la U.B.C.S..

Estamos salvados... Pero justo cuando Jill empezó a suspirar de alivio, el helicóptero empezó a arder en llamas. El monstruo perseguidor de abrigo negro lo había derribado con el lanzacohetes que llevaba. Entonces miró hacia Jill y apuntó su arma hacia allí. En ese momento, Carlos fue corriendo detrás de la criatura. Consiguió retenerla temporalmente, pero no antes de que la criatura atacara a Jill con su tentáculo, haciendo que se desplomara en el suelo. Mientras Jill iba perdiendo en conocimiento, empezó a temblar de miedo. No había duda. Ahora estaba infectada con el virus T...







EN BUSCA DE LA VACUNA

Carlos estaba en el hospital que había tras la torre del reloj. *Aquí tiene que haber una vacuna que me ayude a salvar a Jill. No puedo rendirme sin haber luchado*. Las escenas de Murphy, al que no había podido ayudar, y de Mikhail, que valientemente luchó para que tanto él como Jill sobrevivieran, se habían grabado a fuego en el cerebro de Carlos. *No puedo dejar que muera nadie más*, pensó.

Entrando en el laboratorio del sótano, se topó con otro miembro de la U.B.C.S., Tyrell Patrick. Dándole la espalda a Carlos, Tyrell se dedicaba a abrir la caja fuerte en la pared frente a él, mientras le decía a Carlos algo acerca de un "supervisor" que había estado recolectando información sobre la infección en Raccoon City y datos de combate de la U.B.C.S. Le contó algo acerca de la presencia de un hombre de pelo gris que haría lo que hiciera falta para quedarse con esa información para él solo, incluso atacar a sus compañeros soldados con el objetivo de conseguirla.

Tyrell abrió la caja fuerte, cuyo contenido empezó a parpadear peligrosamente. Los reflejos de Carlos le ayudaron a ponerse a cubierto a tiempo para esquivar la explosión, pero Tyrell no tuvo tanta suerte. Era una trampa explosiva para aquellos soldados que quisieran tomar ventaja de la confusión para llenarse los bolsillos. ¿Era eso obra de Nicholai, el hombre de pelo gris del que habló Tyrell?. Buscando por la habitación de nuevo, Carlos descubrió unos documentos que habían dejado los empleados del laboratorio. Mientras iba leyéndolos, sus ojos empezaron a recobrar su antiguo brillo. ¡Habían estado trabajando en una vacuna en ese hospital!

EL SUPERVISOR

Gracias a Carlos, Jill sobrevivió. Ahora ella se dedicaba a buscar una ruta de escape investigando una pequeña casucha que había junto al cementerio del parque. Tan pronto descubrió una habitación secreta, encontró varios documentos esparcidos por ahí. Había uno en particular que parecía más valioso.

La criatura de abrigo negro era conocida como Nemesis, y era un arma biológica enviada con un único objetivo: eliminar todos los miembros de S.T.A.R.S. que quedaban. Al fin, Jill entendió el porqué Nicholai dijo que no podían confiar en ella. Ya que había sido partícipe del "Incidente de la mansión", Jill, sin ser consciente de ello, se había convertido en un conejillo de indias cuyo propósito era el de poner a prueba las habilidades de Nemesis.

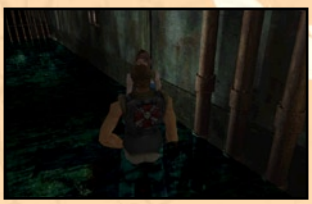
Dejó la habitación y encontró a Nicholai allí fuera de pie, esperándola. Al final resulta que había sobrevivido. Le contó que su misión era distinta a la de los otros soldados. Era un "Supervisor" cuyo auténtico fin era el de informar a la Corporación Umbrella la extensión de los daños que había ocasionado el brote del virus en Raccoon City. Nunca tuvo ninguna intención real de cooperar con Jill y los demás para poder escapar.

En ese momento, oyeron un fuerte estruendo que venía de fuera de la cabaña, Nicholai salió corriendo para ver qué pasaba, y tras él, Jill, que descubrió que se trataba del mismo monstruo gigante del túnel subterráneo que había abierto camino hasta la superficie y ahora les estaba atacando. Mientras esquivaba los ataques de la criatura a base de granadas, Jill consiguió darle una soberana descarga eléctrica gracias a un poste de luz de la calle que había caído, devolviendo al monstruo al lugar de donde venía.

CUANDO CREÍA QUE YA HABÍA ESCAPADO...

Tras escapar del parque, Jill se puso a cruzar un puente colgante, cuando se topó de nuevo con Nemesis. No solamente no había modo de vencerle, sino que ahora tampoco había a donde salir corriendo. Sin alternativas, apretó los dientes y saltó al río desde el puente, que la arrastró hasta una fábrica abandonada que había a las afueras de la ciudad. Por suerte, Carlos había ido hasta allí, y por desgracia, tan pronto como se encontraron, Jill se enteró de que iban a lanzar un misil contra la ciudad al amanecer como medida de prevención para que el virus no se propagara más.

Esta fábrica también debía ser propiedad de Umbrella. En cuyo caso, seguramente debía haber otra ruta de escape por ahí esperando a ser descubierta. Ella y Carlos decidieron separarse y buscar cada uno por su lado. El primer paso de Jill fue desactivar las medidas de seguridad que les impedía explorar libremente la fábrica.



ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

Jill se abrió camino hasta la sala de eliminación de residuos, pero el sistema de la sala se activó y se vio atrapada dentro. A sus espaldas, Nemesis apareció una vez más. Había estado esperando allí para tenderle una emboscada.

Usando el fluido ácido de las tuberías y toda la munición de que disponía, Jill, de algún modo, consiguió pararlo. Con la tarjeta que encontró en el cuerpo de uno de los trabajadores muertos de la fábrica, escapó de la habitación por los pelos. Incluso si Nemesis siguiera vivo, acabaría disuelto por todos los productos químicos durante el proceso. Era una buena manera de deshacerse de ese engendro inmundo.

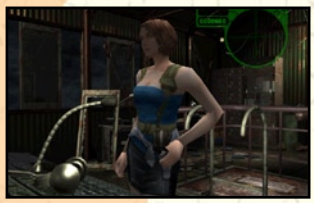
De repente una señal de alarma empezó a sonar por toda la fábrica. El misil se estaba aproximando. Jill se dirigió al centro de desguace. En el camino, descubrió a un viejo amigo en una taquilla abierta: el lanzacohetes portátil de 4 disparos. Era el mismo tipo de arma que les permitió a ella y a Chris enterrar al Tyrant al final del "Incidente de la mansión".

SIN ESCAPATORIA

Jill llegó a la sala de control de la fábrica, y por la ventana vio un helicóptero militar. En el asiento del piloto se encontraba Nicholai. Estaba claro que pretendía escapar él solo. Jill le llamó por radio y solicitó que cooperara con ellos, pero Nicholai seguía sin intención de hacerlo. De hecho, confesó que había estado asesinando a sus compañeros para poder obtener una mayor recompensa, y que incluso había un pequeño precio por la cabeza de Jill. Y para conseguir esas recompensas, apuntó las metralletas del helicóptero hacia la sala en la que estaba Jill.

Entonces Nicholai vio que un potente misil se aproximaba a la ciudad y cesó su ataque para proceder con su egoísta plan de escape. Cuando Carlos llegó para ver qué estaba ocurriendo, Jill le informó de que su único medio de escapar, el helicóptero, había sido robado por Nicholai. Cuando el misil detonara, tanto la fábrica como la ciudad entera desaparecerían sin dejar ni rastro. El fin estaba sin duda muy cerca.

Incluso así, Carlos se negó a rendirse. "Tiene que haber otra manera. Te aseguro que no tengo intención de rendirme habiendo llegado hasta aquí." Su oposición a ceder le recordó a Jill los momentos que vivió en la mansión. Sabía que no podía rendirse hasta el momento final.



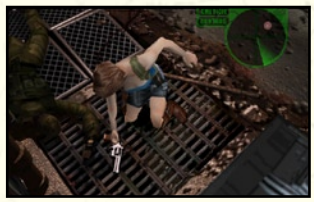
LA TENACIDAD DEL ARMA BIOLÓGICA

Mientras oía las frías advertencias de la fábrica, Jill intentó escapar por la salida trasera y entonces llegó a la sala de incineración. Ahí había una máquina que Jill no había visto en su vida. Comprobándolo en los documentos que había ido encontrando a lo largo de su periplo, se enteró de que era una nueva clase de arma sobre raíles desarrollada por el ejército de los EE.UU. llamada la "Espada de Paracelsus". Y en una esquina de la sala, yacía el cuerpo de otro Tyrant.

En ese momento, una criatura enorme monstruo apareció atravesando el techo. Tras devorar el cadáver del Tyrant, la criatura de grotescas tumefacciones empezó otra drástica transformación. No había duda, era Nemesis, transformado en lo que debía ser su forma final. Jill puso a punto su lanzacohetes, pero se mantuvo retirada. Si pusiera las baterías en las ranuras de la pared, eso activaría ese arma electromagnética de la sala. Mientras mantenía a ralla a Nemesis con el lanzacohetes, Jill continuaba cargando las baterías. Cobrando vida, el arma electromagnética soltó un fortísimo fogonazo que devastó la montaña de maquinaria que tenía delante e hizo saltar en un montón de pedazos sangrientos la mutación final de Nemesis.

Jill, al final, descubrió un ascensor que se dirigía al exterior, pero entonces oyó algo que se movía a sus espaldas. Era un trozo del destrozado Nemesis, aún arrastrándose hacia ella, decidido a cumplir su misión. Haciéndose con un revólver mágnum que tenía cerca, Jill le propinó el golpe de gracia.

No pararía hasta hacerle lo mismo a todas y cada una de las creaciones de Umbrella.



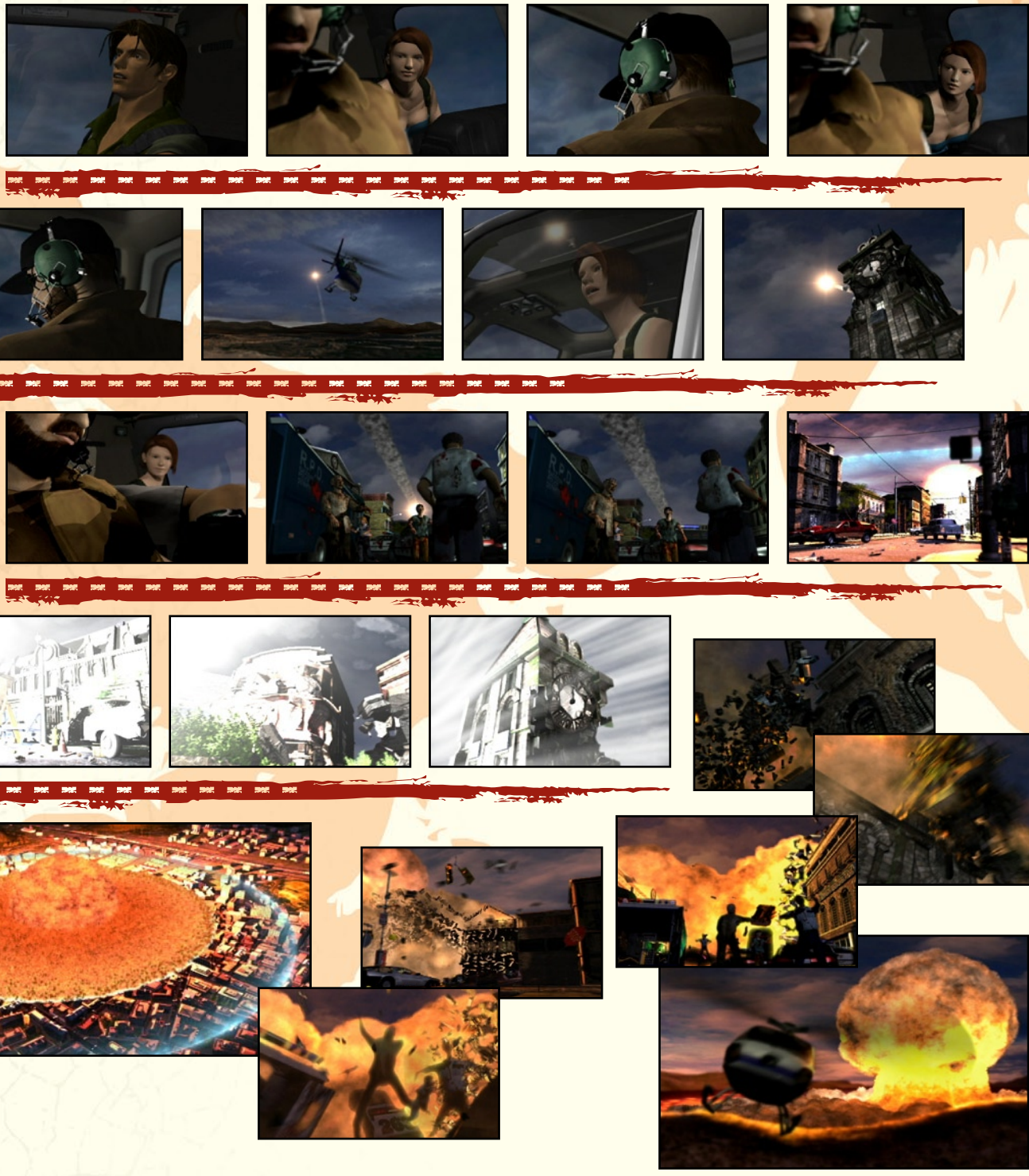
LA ÚLTIMA HUIDA

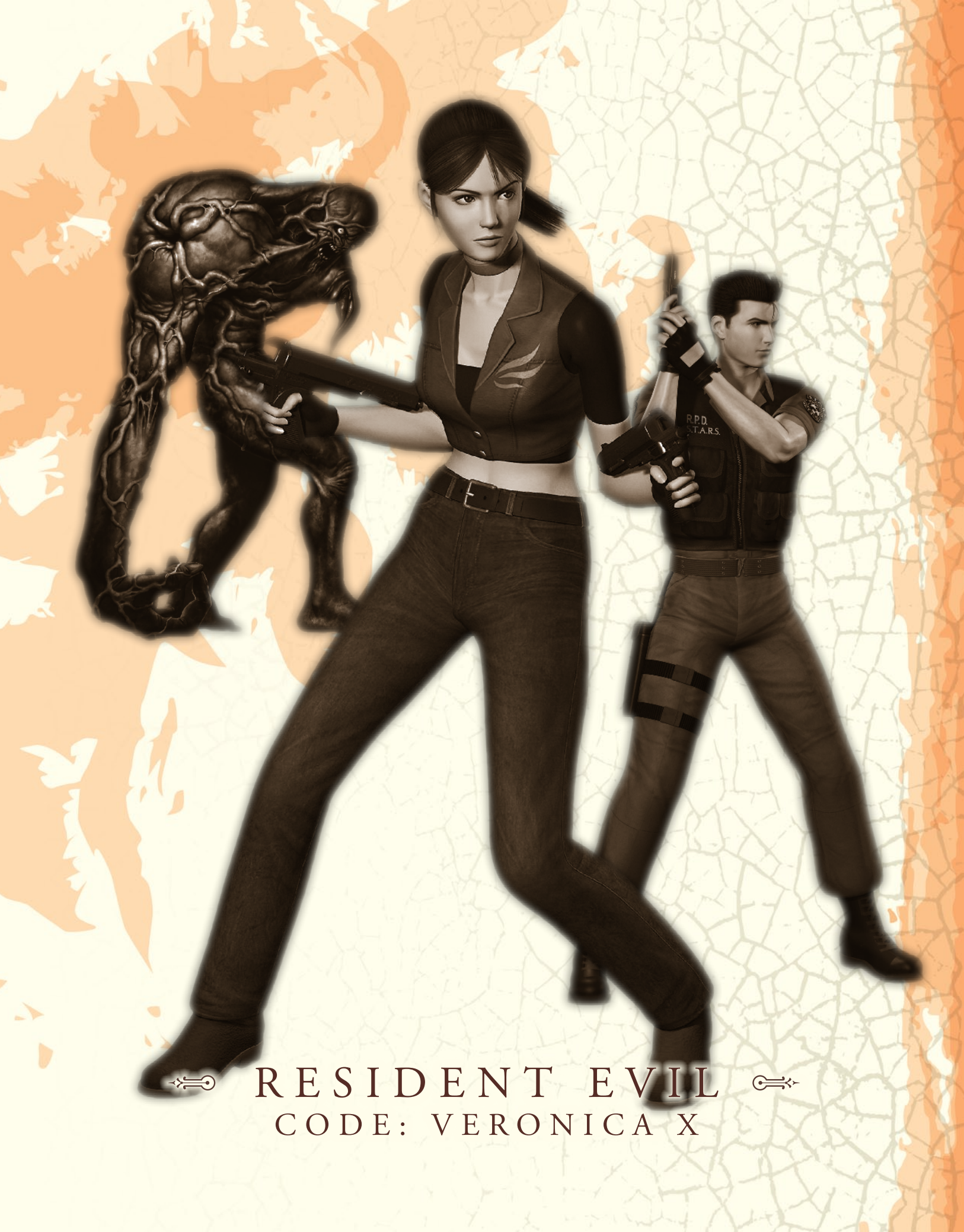
Habiendo escapado de la fábrica, Jill hizo un reconocimiento de los alrededores, pero sólo vio escombros y basura. No había ni un coche y ni mucho menos un helicóptero. No había nada que se pudiera usar para escapar. En silencio, se resignó al destino que le esperaba.

Entonces oyó a Carlos que le llamaba. Dijo que tras solicitar ayuda por radio, alguien que decía haber estado buscando a Jill accedía a venir a rescatarles. Antes de que pudiera llegar a comprender la nueva y feliz situación, otro helicóptero apareció por encima de ellos y empezó su descenso hacia ella. Jill subió a bordo con Carlos y el helicóptero salió pitando de los límites de la ciudad. Cuando ella le dio las gracias al hombre que había en el asiento del conductor, una familiar cara con barba se giró hacia ella. En ese mismo momento, una fuerte sacudida agitó el helicóptero y la ciudad tras ellos desapareció con un destello y una ráfaga.

Raccoon City había sido borrada del mapa oficialmente. Todos los ciudadanos inocentes, sus antiguos colegas... todos ellos habían desaparecido. Habiendo tenido la suerte como para poder escapar, Jill se encontraba ahora llena de pesar y rabia.

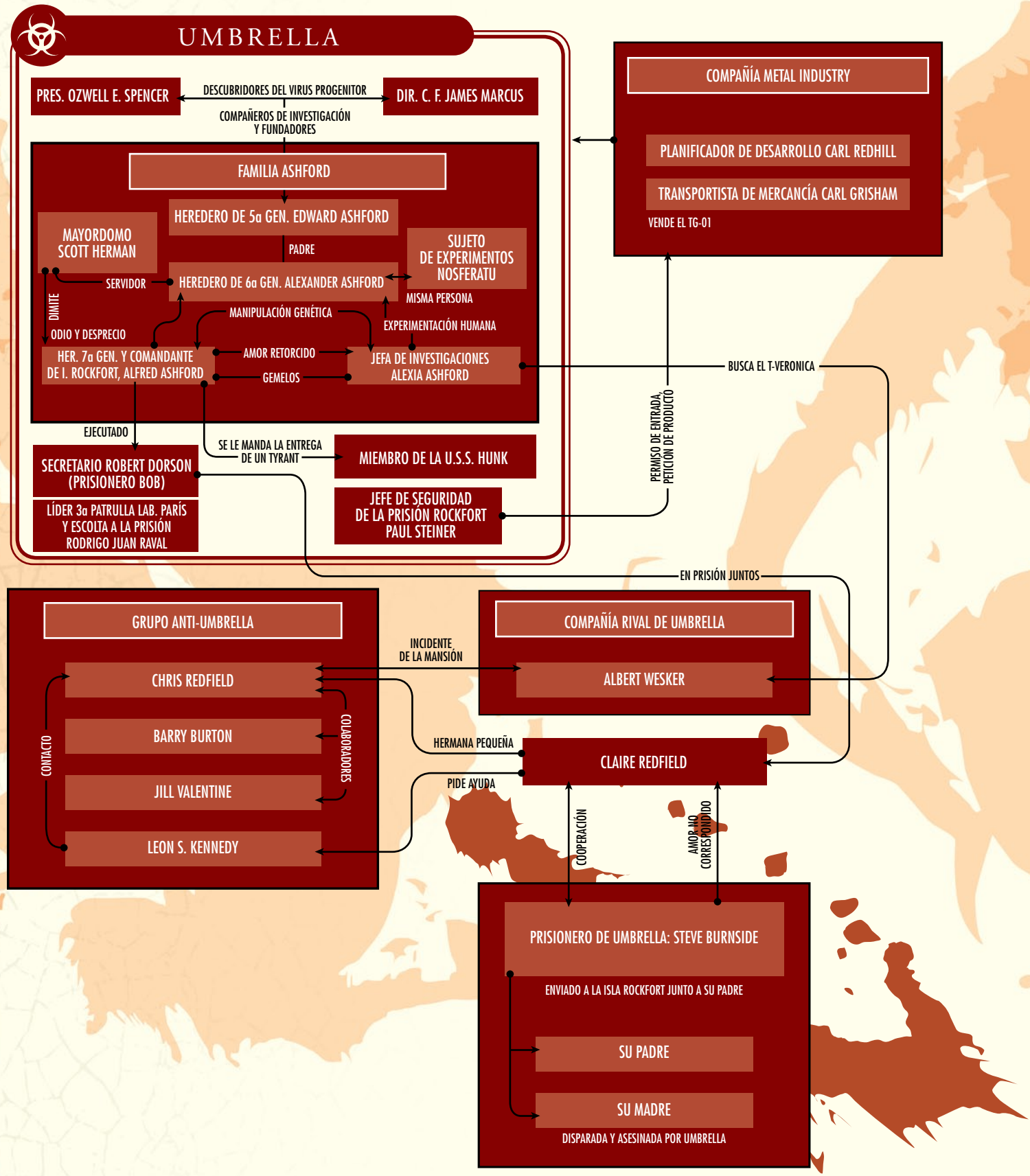
Ahora soy yo la que huye, pero a partir de ahora, quien va a tener que salir corriendo va a ser Umbrella.





RESIDENT EVIL
CODE: VERONICA X

INTERRELACIONES

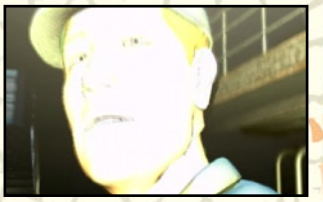


HISTORIA

VUELO

Sé que puedo escapar de ellos. Aunque tenía a varios guardias pisándole los talones, la mente de Claire Redfield se encontraba despejada y calmada como siempre. Mientras Claire corría, podía oír los sonidos de disparos y cristales rompiéndose tras ella. Justo cuando parecía que esos sonidos iban a atraparla, llegó a una enorme sala a la que entró sin pensárselo dos veces.

Tras asegurarse de que ya no oía los disparos, Claire, lentamente, se levantó del suelo y notó por todo el cuerpo un dolor sordo. Pero ahí, esperándola, había otro escuadrón con sus armas apuntando hacia ella. Claire alzó despacio las dos manos, y tiró el arma que llevaba. En ese instante, sus ojos se clavaron en la palabra "Inflamable". Instantáneamente, se agachó y cogió el arma justo antes de que cayera al suelo, apuntó y disparó a los barriles explosivos de detrás de los que iban a ser sus captores. Todos acabaron abatidos por la subsiguiente explosión.



Entonces, Claire oyó unos pasos que se le acercaban. Con una concentración inalterable, alzó su arma para apuntarla a su perseguidor, pero el cañón de una pistola ya estaba apuntando a la cara de la chica.

HUIDA

Claire fue capturada en uno de los laboratorios de Umbrella en París y enviada a la prisión de Rockfort, de donde ningún prisionero había escapado. En su celda, con sus barrotes de hierro y la bombilla de débil y parpadeante iluminación, Claire reflexionó en como su destino la había llevado hasta allí.

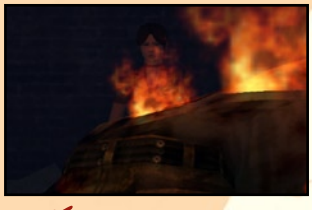
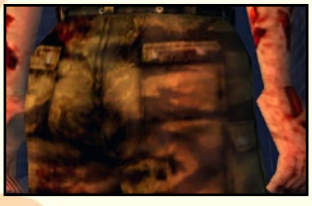
De repente, notó la presencia de otro humano entre tanta oscuridad. Proyectando la luz de su encendedor hacia la dirección de donde oía los pasos, vio al mismo hombre que la capturó. Su nombre era Rodrigo Juan Raval. Era el líder de la tercera patrulla, cuya última misión había sido la de escoltar a prisioneros de Europa a Rockfort. Mientras Claire le miraba en silencio, sin estar muy segura de por qué ese hombre estaba ahí, sin más, arrastró los pies hasta su celda, la abrió, y le aconsejó que se largara de ahí mientras pudiera.

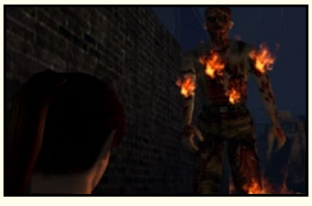
"Este lugar está acabado. No sé quien ha sido, pero este sitio ha sido atacado por algún grupo que se ha cargado por completo las instalaciones."

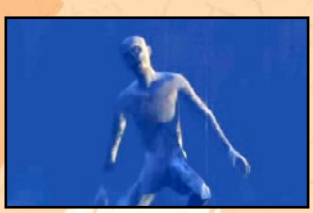
Recordando las sacudidas que había notado hace un rato, y viendo la herida que había sufrido Rodrigo en el estómago, podía intuir que algo fuera de lo normal estaba ocurriendo. Se aseguró de que Rodrigo estuviera lo más cómodo posible, y entonces Claire se adentró en la oscuridad.

SUPERVIVIENTES

Una vez en el exterior, gotas de lluvia helada, una gruesa niebla, un suelo negro y fangoso y un olor extraño le dieron la bienvenida. *Tengo que salir de esta isla tan rápido como pueda…* Pero entonces, aparentemente de la nada, una horda de zombis salió del cementerio que había al lado y se dirigieron directamente hacia ella.





Había tenido su primer encuentro con zombis hacía tres meses en el tristemente famoso incidente de Raccoon City, pero, ¿qué hacían estos zombis aquí? Ignorando el asombro de la situación, de algún modo pudo escapar de ese peligro inminente. Pero poco después, un reflector se encendió de algún lugar de arriba y apuntó su cegadora luz justo sobre ella, y entonces una metralleta disparó en su dirección. Claire devolvió el fuego con una pistola que acababa de recoger. El que estaba disparando gritó pidiendo que esperara y salió de detrás del reflector.

A juzgar por su aspecto, tendría más o menos la edad de Claire. El joven se llamaba Steve Burnside. Dijo que le habían capturado y llevado a esta isla como prisionero. También dijo que en algún sitio de la isla había un aeropuerto que podrían usar para escapar. Pero antes de que Claire pudiera organizar la situación para trabajar juntos en la huida, Steve desapareció en la oscuridad como si se muriera de ganas en ser el primero en llegar.

DESCONFIANZAS

¿Es que no había ninguna pista? Mientras investigaba la prisión, Claire volvió a toparse con Steve. Abriendo la información que había encontrado en uno de los ordenadores de la prisión, Steve le mostró a Claire que su hermano Chris había sido vigilado durante los últimos meses por Umbrella. Claire le mandó a su amigo Leon S. Kennedy un e-mail, informándole de esos hechos y solicitando ayuda. En cuanto Leon lea esto, Chris vendrá en nuestra ayuda. Pero Steve respondió a las esperanzas de Claire con una fría y distante contestación.

"¡Sólo un idiota sería tan tonto como para confiar en que su familia le ayude!"

Tras decir eso, de nuevo desapareció de la vista de Claire. Se preguntó qué le habría ocurrido a Steve para hacerle actuar de ese modo, aunque ya estaba más tranquila por haber podido contactar con Leon.

Su siguiente encuentro vino acompañado de ráfagas de balas. Claire, inmediatamente, se puso a cubierto, y entonces se asomó un poco para poder ver quién era su oponente. Era un hombre rubio que empezó a gritar: "Me llamo Alfred Ashford. Soy el comandante en jefe de esta base. La familia Ashford es una de las familias más famosas y elegantes que hay en el mundo. Y mi abuelo fue uno de los miembros fundadores de la Corporación Umbrella."

Claire fue incapaz de contener su sorpresa. Él siguió hablando.

"¿Por qué has atacado mi base y propagado el virus T por toda mi propiedad? ¡Ahora está llena de zombis y monstruos!"

Así que esos zombis que estaban vagando en el complejo no eran obra de Umbrella, como lo fueron en Raccoon City? ¿Entonces quién había desatado el virus aquí?

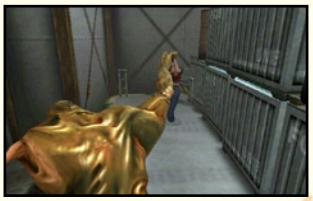
"Muy bien entonces. Haz lo que te plazca. No eres más que una rata en una jaula. Mientras estés aquí, puede que me divierta un poco contigo."

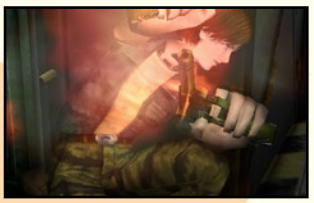
Tras decir eso, Alfred desapareció por los pasadizos interiores.

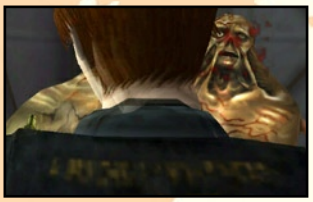
Los sucesos de hacía tres meses volvieron fugazmente al cerebro de Claire. El virus T... La fuente de todos los zombis desarrollados por Umbrella. ¿Pero con qué propósito? La mente de Claire pensó en las posibilidades...

EL PASADO

La isla había sido envenenada. Zombis asolados por el virus..., monstruos producidos por experimentos realizados en seres vivos... Se mueven puramente por instinto y atacan a los humanos en cuanto los ven. Y de nuevo, uno de esos monstruos apareció con la intención de acabar con la vida de Claire de una vez por todas. Si Steve no hubiera aparecido en el momento oportuno...







Cuando Claire miró hacia arriba, vio a Steve de pie sobre el cadáver del nuevo monstruo. Claire intercambió sus metralletas por las Lugers gemelas de Steve. La cara de Steve se iluminó como la de un niño en una tienda de golosinas, y salió a cazar a tantos zombis como pudiera encontrar.

"Lo sabía. Estas cosas son mucho más fiables que cualquier persona."

Claire no acababa de aclararse. Le preguntó a Steve algo sobre su familia, y sobre el motivo de que le hubieran llevado a esta isla. Pero Steve no quiso responder, sólo frunció el ceño y disparó sus metralletas hacia la oscuridad. *Me pregunto qué le habrá ocurrido en el pasado...* Claire se puso a seguir a un Steve de aspecto desamparado.

Aún había un montón de peligros acechando. De repente, el suelo por el que habían estado caminando cedió, precipitándolos a un piso inferior. No resultaron heridos, pero la pierna de Claire quedó atrapada bajo los escombros. Steve fue a ayudarla, pero otro zombi empezó a acercarse lentamente hacia él.

"¡Steve, detrás de ti!"

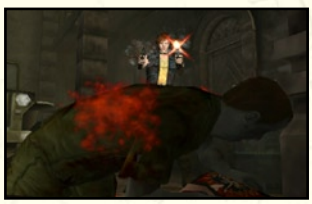
Steve rápidamente siguió sus instrucciones alzando sus armas detrás de él. Pero se vio incapaz de moverse.

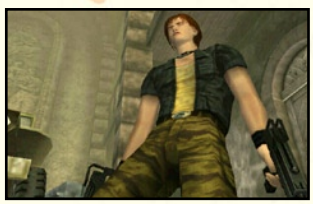
"¿Qué pasa Steve? ¡Deprisa! ¡Dispárale!"

El zombi, advirtiendo la presencia de Claire, empezó a acercarse a ella. Y aun así, no sonaban los disparos. Steve no podía disparar. Para él no se trataba de un zombi más. Es cierto, tenía los ojos vidriosos de un pez muerto, como cualquier otro zombi. Pero ese zombi antes era su padre...

Los gritos de Claire hicieron reaccionar a Steve, y éste disparo sus metralletas contra el zombi hasta que no le quedó ni una bala. Entonces se derrumbó y grito repetidas veces "¡Padre!" mientras las lágrimas recorrían su rostro...

"Mi padre trabajaba para Umbrella."





Tras un largo silencio, Steve empezó a contarle a Claire su pasado. Le contó cómo su padre había intentado vender los secretos de Umbrella, y cómo su madre fue asesinada por eso. Entonces le contó cómo fueron capturados él y su padre y llevados a esta isla como prisioneros de Umbrella... Claire finalmente entendió el motivo de la actitud de Steve. Ella, con delicadeza, puso una tranquilizadora mano sobre su hombro. Para Steve, fue cálida y cariñosa como la mano de su propia madre...

FANTASMA

Claire y Steve se separaron para investigar por su cuenta. Al poco, una vieja residencia privada, iluminada únicamente por la luz de rayos ocasionales, surgió frente a Claire. Dentro de la mansión, pudo oír de casualidad una conversación entre Alfred y alguien que al parecer era su hermana. Su nombre parecía ser... ¿Alexia Ashford? Hablaban del resurgir de la familia Ashford y de eliminar a cuanto se pusiera en su camino. *Tengo que salir pitando de esta isla...* El nerviosismo de Claire en esa situación empezó a sacar lo mejor de ella.

Por el camino, Claire encontró algo de hemostático, y se acordó de Rodrigo, el hombre que la había capturado y a la vez liberado. Fue a verle, y le agradeció por abrirle la celda dándole un poco de hemostático y su encendedor. Rápidamente, siguió su exploración de la isla, sin ser consciente de que un fantasma del pasado de su hermano la estaba siguiendo...

Justo cuando Claire estaba a punto de volver a entrar en el palacio, sintió una presencia sobrenatural y mortal tras ella, algo desconocido por ella hasta ese momento. Rápidamente se giró.

"¿Quién eres?"

"Un fantasma. Asesinado por tu hermano Chris, y regresado de las profundidades del infierno en busca de venganza."

Claire no podía creer lo que veía. Pero no había dudas. De pie frente a ella, había la alta e imponente figura del traidor que se suponía que había muerto durante el "Incidente de la mansión": Albert Wesker. Animado por el odio que sentía hacia Chris, alzó a Claire y la estampó contra el suelo, y entonces empezó a machacarle el hombro con el talón de su bota. Un agudo e inusualmente fuerte dolor sacudía el cuerpo entero de Claire.

Por suerte, en ese momento, Wesker recibió una llamada en su radio y volvió a desaparecer en la oscuridad. Se movía como una especie de superhéroe de cómic. La cara de Chris paso flotando por la mente de Claire. *Tengo que advertirle sobre esto...* Un indescriptible terror se apoderó del corazón de Claire

DESPEGUE

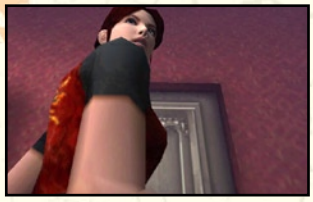
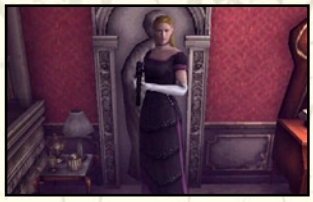
Volviendo a la residencia, a Claire le cogió por sorpresa alguien con una voz familiar.

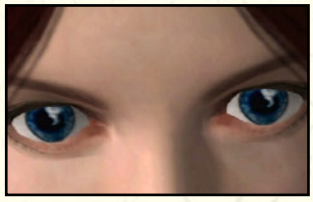
"Me llamo Alexia Ashford."

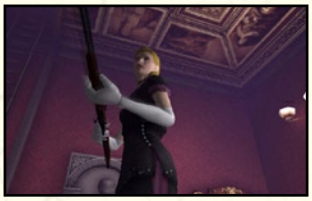
La mujer rubia con su apropiado y elegante vestido, apuntó su rifle hacia Claire. Claire había superado muchas situaciones peligrosas, pero algo le dijo que ahí acabaría su racha de buena suerte. Después de todo, iba desarmada.

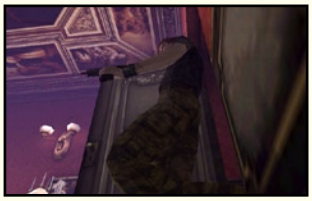
Pero por suerte, Steve apareció de la nada una vez más para ayudarle. Alcanzada por una de sus balas, Alexia tropezó y corrió hacia la habitación contigua. Claire y Steve la siguieron, pero no la veían en ninguna parte.

Entonces, sorprendiéndoles por detrás, alguien más les atacó. Era Alfred, vistiendo un traje y con maquillaje. ¡Había estado haciendo una perfecta imitación de su hermana! Steve logró tirarlo al suelo, pero tras verse el rostro en un cristal, Alfred gritó y salió corriendo de la habitación. Claire y Steve enseguida entendieron lo que había estado ocurriendo. Todo era una jugarreta de Alfred, quien claramente sufría un desorden de personalidad múltiple.

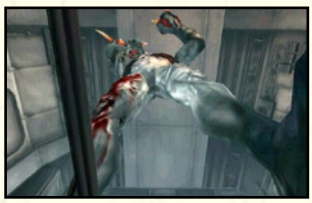
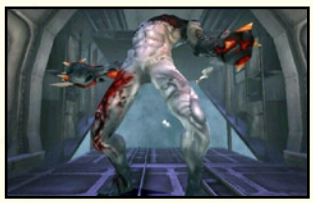
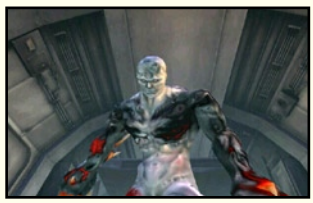






"No puedo aguantar ni un minuto más. Salgamos de aquí de una vez."

Tan pronto como Steve dijo eso, una grabación de emergencia sonó por toda la zona. ¡Habían programado el sitio para autodestruirse! Los dos corrieron hacia el aeropuerto y lograron despegar en un pequeño avión de transporte. Una voz mecánica les informó de una anomalía en la sala de carga. Dejando a Steve a cargo de los mandos, Claire, se dirigió hacia atrás a investigar el problema. Ahí, esperándole, había otro Tyrant, como el que vio en Raccoon City. Claire disparó todo lo que tenía a la criatura. Entonces, tras asegurarse que se había debilitado lo suficiente, soltó una caja enorme de cargamento y la envió volando fuera del avión, llevándose por el camino a la despreciable criatura.

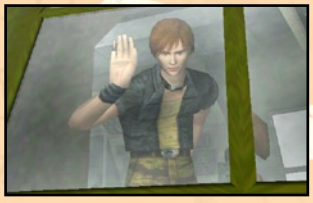
Al fin, eran libres. Pero de repente, el avión cambió a autopiloto y empezó a llevarles a una nueva y desconocida dirección. No podían hacer nada más que dejarse llevar a donde quiera que fuese. Ahora todo dependía de su destino...

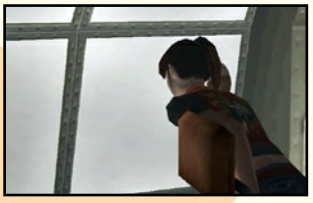
Un relajado silencio llenaba toda la cabina. Claire se quedó dormida sin querer mientras descansaba sobre el hombro de Steve. ¿Cuánto rato había estado durmiendo? Steve no podía moverse. Las emociones que pensaba que había sido selladas en su corazón, empezaron a brotar de nuevo a la superficie. Si el tiempo pudiera detenerse ahora... se inclinó hacia la cara de Claire, como si fuera atraído por una fuerza más fuerte que él mismo. Pero en ese momento, Claire se despertó, y su breve momento de felicidad de desvaneció, casi como si nunca hubiera existido.

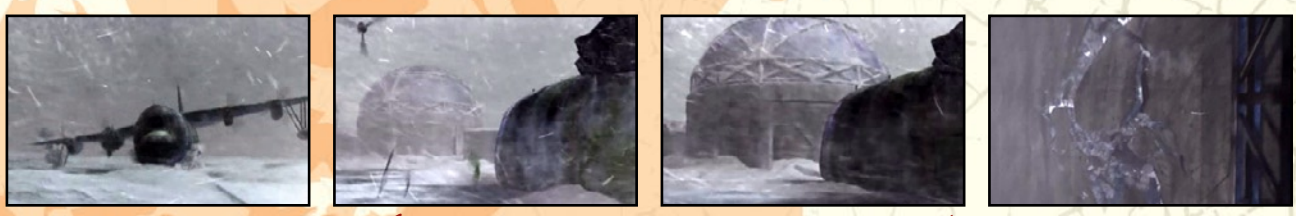
Steve se levantó torpemente, incapaz de contener sus nervios, y miró por la ventana haciendo ver que no ocurría nada. Desde ahí, advirtió el medidor de longitud de la cabina.

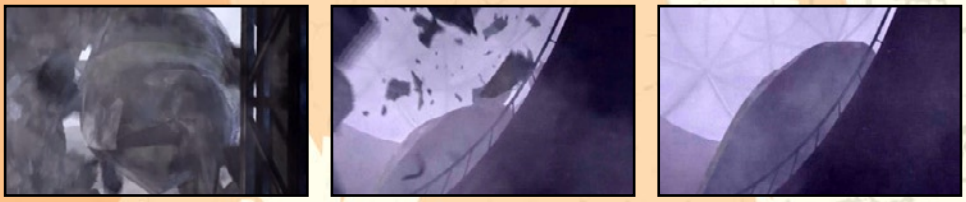
"Longitud sur 82-17... ¡Eso nos sitúa en la Antártida!"

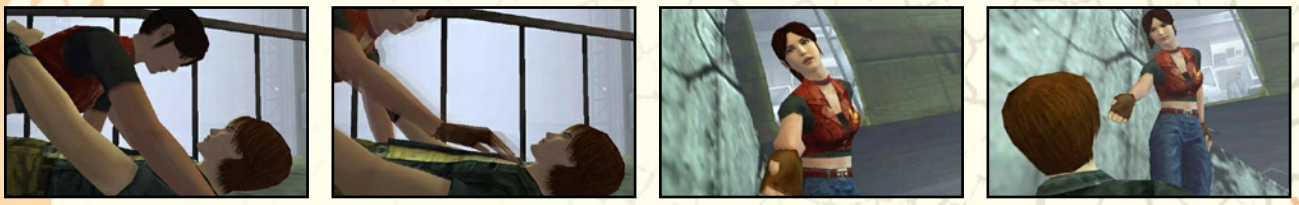
Bajo sus pies yacía un enorme continente cubierto de hielo y de varios aviones con el logotipo de Umbrella. Así que también eran unas instalaciones de Umbrella... En cuanto se dieron cuenta de eso, su avión empezaba a descender e iba a sufrir un aterrizaje de emergencia. Tras calmarse un poco y asegurarse de no estar heridos, abandonaron el amasijo de hierros que antes fue un avión y salieron a explorar el nuevo complejo.











ANTÁRTIDA

Tras reunirse de nuevo con Claire, Steve le informó de que había una base de observaciones a 10 kilómetros de allí. Para poder salir de ahí, tenían que atravesar la pared gigante que impedía su avance. Al encontrar una máquina excavadora que había cerca, Claire decidió usarla para pasar a través de esa pared.

Pero entonces una sombría figura que llevaba un rifle de francotirador empezó a arrastrarse hacia ella y a apuntar. Era Alfred, quien, de algún modo había logrado escapar de la isla Rockfort. Pero desafortunadamente para él, Claire fue rescatada otra vez por su caballero de brillantes armas. Steve recordó las palabras de Claire, y esas palabras le dieron fuerza a su asustado corazón.

"Cuando volvamos a casa, ¡vamos a volver juntos!"

La bala de Steve dio con el objetivo, y Alfred cayó por el precipicio.

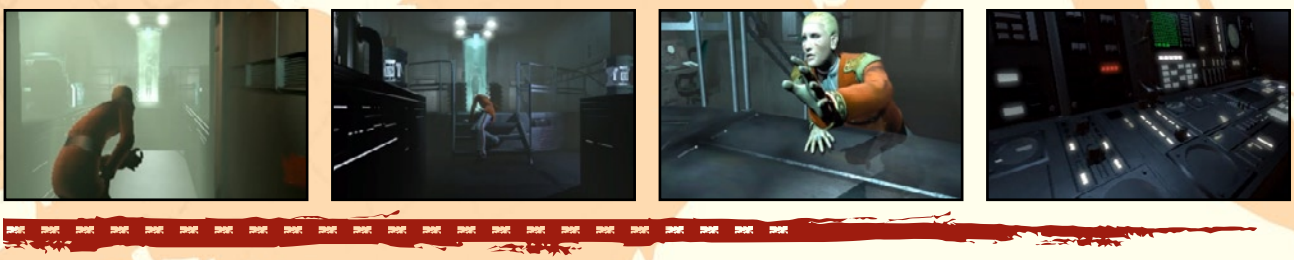
Subiendo a la excavadora de nuevo, Claire y Steve pudieron abrirse camino al mundo exterior. Pero barrándoles el paso, había otra grotesca creación. Con su corazón sobresaliendo de su pecho, sus piernas atadas con grilletes, era un monstruo que parecía un prisionero mutado y trastornado. Era lo que quedaba del padre de Alfred y Alexia, Alexander Ashford. Steve fue lanzado a lo lejos por el monstruo como si fuera un monigote y era el turno de Claire de rescatarle. Ironías del destino, Claire usó el arma favorita del hijo del monstruo, el rifle de francotirador, para acabar con él.

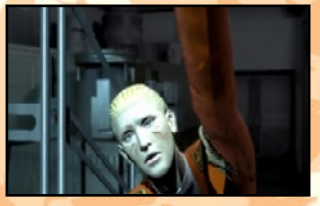
Vislumbrando una débil luz de esperanza entre la infinita niebla de desesperación por la que habían pasado hasta ahora, Claire dio un grito de alegría al ver un vehículo oruga que estaba esperando a ser conducido por ella y Steve hacia la salvación. Con esto, podrían llegar hasta la base de observaciones y así encontrar a alguien que les rescatase. Esta vez sí...

Claire y Steve subieron al vehículo y condujeron por el paisaje antártico. Pero la pesadilla estaba lejos de terminar. Esta vez, un tentáculo gigante apareció de entre las dunas de nieve y les atacó. Tras agarrarse fuerte al vehículo oruga, el tentáculo lo agarró con indiferencia y lo balanceó por el aire. Tras caer al suelo, el vehículo oruga explotó en una bola de fuego gigante. Pasó todo tan rápido que no tuvieron tiempo ni de pensar qué era en realidad ese tentáculo.

Todo ese tiempo, "ella" había estado observando en silencio, acunando a su hermano muerto en sus brazos y acariciándolo tranquilamente...

Tras un largo sueño de 15 años, Alexia había despertado.





HERMANO Y HERMANA

En ese mismo momento, un joven y robusto hombre se dirigía directamente a la isla Rockfort. Era el ex miembro de los S.T.A.R.S. y hermano de Claire, Chris. Habiendo recibido información sobre la situación de Claire a través de Leon, se dirigió por su cuenta a rescatarla. Para él, era la oportunidad para salvar a su único familiar vivo...

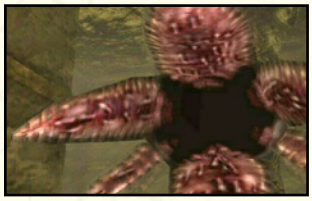
SALVADOR

Al poner los pies sobre la isla, Chris enseguida se topó con el hombre que había salvado la vida de Claire, Rodrigo. Chris le preguntó por su paradero.

"Vi un par de aviones que despegaban. Probablemente escapó de esta isla en uno de ellos."

Tras dar las gracias a Rodrigo, Chris se dispuso a irse, pero la aparición de lo que parecía ser un enorme gusano de tierra le detuvo. Engulló a Rodrigo antes de que ninguno de los dos supiera lo que estaba ocurriendo. Chris se enfrentó a la criatura, y tras una larga y ardua batalla, hizo que escupiera a Rodrigo y volvió a meterse bajo tierra. ¿Le habrían dañado los ácidos gástricos? Estaba fatalmente herido. En sus últimos momentos, le dio a Chris el encendedor que Claire la había regalado, y entonces tranquilamente dio su último respiro.

Chris rememoró los horrores del incidente en la mansión. *Ese gusano tenía que ser el resultado de otra infección por virus T. Tengo que salir de aquí...* Estaba preocupado por lo que le habría pasado a Claire, y en silencio, rogó para que estuviera a salvo.



DESTINO

Mientras inspeccionaba la prisión, Chris oyó su nombre pronunciado por una voz que creía que no oiría nunca más. Entonces, un escalofrío recorrió todos sus huesos.

"¿Wesker? ¿Sigues vivo?"

Chris se giró y se vio frente a la cara de un fantasma, un hombre que debía haber muerto hace meses. Un hombre malvado y sin escrúpulos que había traicionado a sus antiguos compañeros: Albert Wesker.

"He venido a por Alexia. He sido contratado para capturarla."

Con estas breves palabras, Chris entendió enseguida cómo se había generado esa situación en la isla. Todo había sido obra de Wesker. Chris se dispuso a coger su arma, pero Wesker saltó hacia él con una velocidad sobrehumana. Agarrando a Chris por el cuello y levantándolo con una sola mano, rió, con una risa oscura y tétrica del que sabe que es invencible.

"Eres la cruz de mi existencia. Destruiste mis planes... Ahora he vendido mi alma. ¡Muere!"

¿Qué estaría planeando que le hizo vender su alma a la que quiera que fuese la organización que le había contratado? Chris le dio un golpe en la cara con toda la fuerza que pudo reunir, pero no sirvió de nada. Fuera lo que fuese lo que se había hecho Wesker, estaba lejos de poder ser vencido por la fuerza de un humano normal. Al caérsele las gafas de sol, reveló unos ojos impávidos, como los de una lagartija de sangre fría, que brillaban con un rojo espeluznante y antinatural. Wesker informó a Chris de que su hermana y Alexia estaban lejos de ahí, en la Antártida. Entonces se preparó para acabar con la vida de Chris ¡¿Era esto el fin?! Justo cuando Chris había perdido toda esperanza, el monitor tras él parpadeó, y la fría y estridente risa de una mujer resonó por toda la sala.

"¡Alexia!"

Arrojando a Chris a un lado, Wesker desapareció en la oscuridad. *Claire...* Chris se levantó y se armó de valor para ir a la Antártida.

VERDAD

Volando en su Harrier hacia la Antártida, Chris encontró pronto el grupo de edificios que pertenecían a Umbrella. Entonces supo de la existencia de un nuevo virus llamado T-Veronica. Este virus tenía el poder de controlar a los demás, como una hormiga reina con sus obreras. Este descubrimiento, si no era contenido, podría fácilmente poner a la civilización a sus pies. Alexia había perfeccionado el virus experimentando con él primero en su padre, y entonces inyectándoselo a sí misma...

Enfrentándose a un sinfín de zombis, Chris siguió avanzando. Varias imágenes revoloteaban por su cabeza. Una isla arrasada por el virus T... Wesker volviendo a la vida... y la misteriosa mujer conocida como Alexia. Y entonces, sin previo aviso, la verdad golpeó a Chris tan fuerte como un camión a todo gas. Era todo igual que en el "Incidente de la mansión" de hacía cinco meses... Las caras de los compañeros muertos de Chris se le aparecían flotando para atraparle. *¡Espérame, Claire! ¡Voy a sacarte de aquí!*

REENCUENTRO

Chris al final encontró a Claire. Había sido capturada en un pegajoso y asfixiante capullo... Chris la sacó de allí cortando con su cuchillo de combate, y la sujetó suavemente antes de que cayera al suelo. Tras recobrar el conocimiento, Claire saltó a los brazos de su hermano. Los dos hermanos, unidos por profundos e irrompibles vínculos, al fin se habían reencontrado.

"Vamos, salgamos de aquí."

"Espera. Steve aún sigue por aquí."

Fue en ese momento cuando una fuerte y altiva risa, como dejando en ridículo cualquier esperanza que pudieran tener los hermanos Redfield, cayó sobre ellos de algún lugar de arriba. Alexia había aparecido. ¡Ella debe saber donde está Steve! Inmediatamente, Chris y Claire corrieron tras ella. Pero tras subir las escaleras para seguirla, un largo tentáculo apareció para frenarles. El golpe recibido al caer desde esa altura hizo daño a la rodilla de Chris. En ese instante, un grito de Steve estremeció los oídos de los dos hermanos. Claire no sabía qué hacer, debía ayudar a Steve o a Chris? Al momento, Chris se dio cuenta de que estaba preocupada por eso y grito:

"¡Ve a ayudar a Steve! ¡Ya!"

Confiando en su hermano, Claire no se lo pensó más y fue corriendo a donde se encontrara Steve.

LOS MOMENTOS FINALES

"¿Steve? ¿Eres tú?

Cuando Claire le encontró, estaba sujeto por un hacha de largo mango y encadenado contra la pared. La hoja del hacha estaba profundamente clavada en la pared y, no importa cuanta fuerza hiciera, no cedía ni un centímetro. Claire intentó valerosamente ayudar a escapar a Steve, pero el sólo le dijo débilmente:

"Esa... mujer... Dijo que... haría un experimento conmigo... como hizo... con su pad..."

Antes de poder acabar, empezó a gritar y retorcerse de dolor.

"¡Claire! ¡Ayú...dame!"

Pero tan pronto dijo eso, fue engullido por una cosa demoníaca que llevaba dentro, y se transformó en una monstruosa mutación de sí mismo, todo en un abrir y cerrar de ojos. Claire había visto a numerosas personas infectadas por un virus transformándose en monstruos. No quería volver a verlo.

"¡Steve!"

Pero Steve había perdido todo uso de razón. Tirando del hacha que le tenía atrapado contra la pared sin esfuerzo alguno, un instinto asesino brotaba de sus ojos. Claire no tuvo más remedio que salir corriendo tan rápido como pudo.

Llegando al otro lado de la habitación, mientras oía el sonido de las barras contra el suelo tras ella, que por poco la alcanzaron, maldijo el destino que la había conducido a ese momento, maldijo su incapacidad de hacer nada para cambiarlo, y maldijo a Alexia, la mujer que le había hecho eso a Steve. Steve, que una vez fue su amigo, y que ahora arremetía contra las barras metálicas para alcanzarla y matarla.

Entonces, cuando parecía que las cosas no podían ir peor, el tentáculo gigante que les había atacado en el vehículo oruga, atravesó la pared de hormigón y agarro a Claire. ¿Podía ese monstruo que blandía el hacha albergar aún un corazón humano en su interior? Pero en cuanto vio a Claire atrapada y en peligro, el monstruo se detuvo y murmuró:

"C... Claire..."

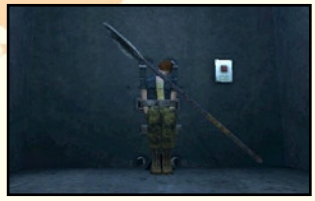
Steve cambió la dirección del hacha que estaba dirigiendo a Claire hacia el tentáculo que la sujetaba, y lo derribó de un tremendo tajo. El tentáculo retrocedió, pero no antes de arrearle a Steve un golpe tan fuerte que lo mandó volando contra la pared. La cosa que había poseído a Steve empezó a retirarse de su cuerpo, pero a un precio terrible. No se podía hacer nada por él. Claire se arrodilló y suavemente le puso la mano en su mejilla.

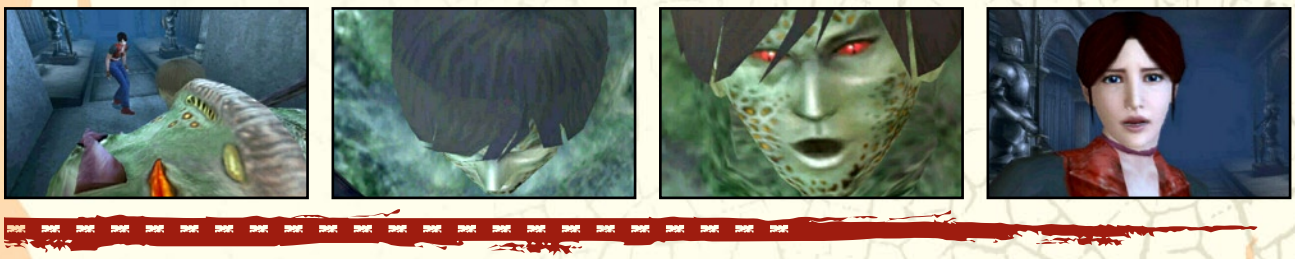
"Está... tan calentita..."

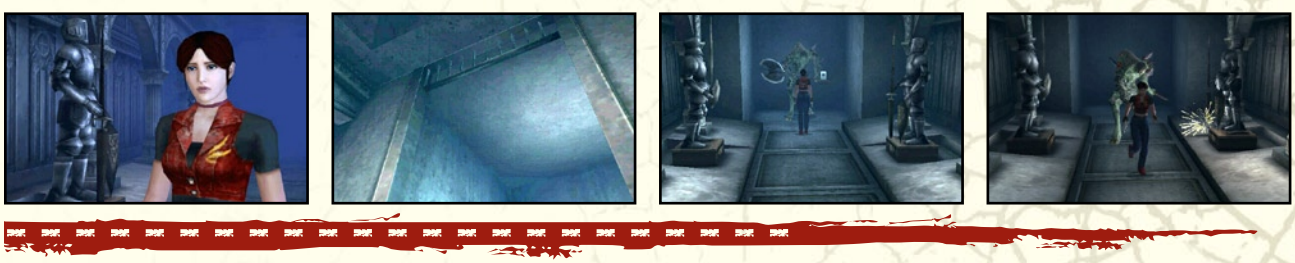
"Vamos, Steve. No te me mueras." Claire agarró la mano de Steve fuertemente. "Te... te quiero, Claire..."

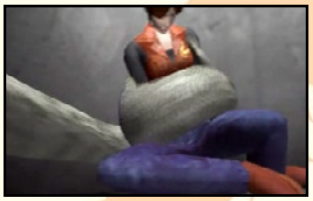
Steve empezó a dejar de hacer fuerza. "¡Steve!"

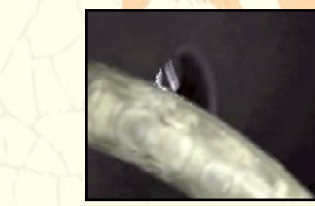
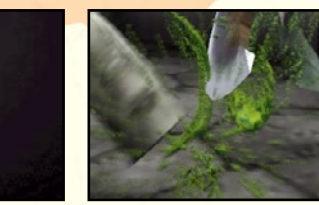
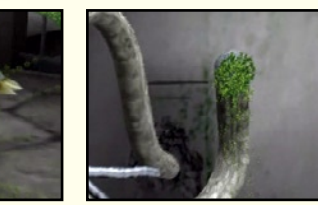
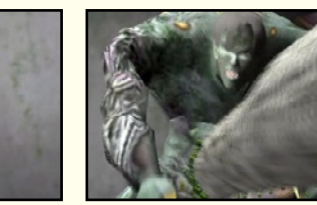
Y de ese modo, Steve ya no iba a moverse más. El caballero personal de Claire había muerto en sus brazos. *Me habías salvado tantas veces... Y yo no he podido hacer nada cuando más me has necesitado...* Sin poder creer que había muerto, Claire se sentó y lloró hasta que no le quedaron lágrimas.









EL DESPERTAR

"Al fin te he encontrado, Alexia."

Era la voz de Wesker. Chris se asomó un poco e intentó escuchar más atentamente. Como era de esperar, parecía que Wesker había logrado llegar también a la Antártida. Había venido para obtener el virus T-Veronica que había anidado en el interior de Alexia.

"Si crees que te lo mereces, ven a por él."

Alexia empezó a bajar lentamente las escaleras. Al fin había despertado en su interior el auténtico poder del virus Veronica. Su pelo rubio flotaba hacia arriba como llamas con vida, y densas escamas empezaron a envolver todo su cuerpo apareciendo como lametones de una pulgada de ancho. Por un momento, Wesker quedó totalmente fascinado por esa visión. La sangre de Alexia salpicó por toda la sala y entonces se prendió, dejando toda la zona en llamas. Sin pensárselo, Chris corrió a por una salida.

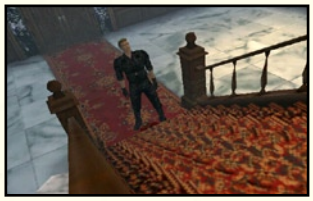
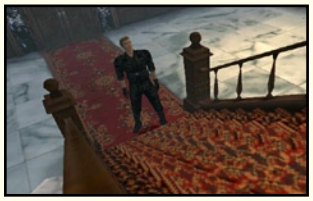
"¡Chris!"

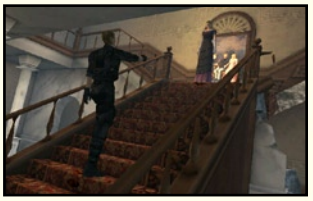
Chris se preparó para un ataque inminente, pero la reacción de Wesker fue del todo inesperada.

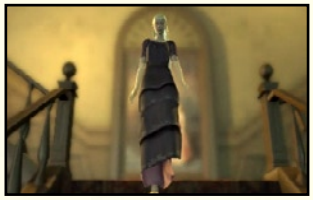
"¡Ya que eras uno de mis mejores hombres, te dejaré este trabajo para ti como recompensa!"

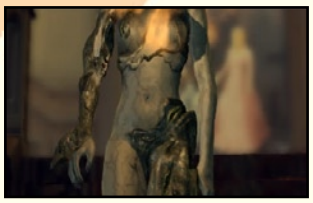
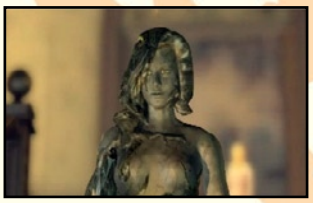
Con estas palabras, Wesker se esfumó de nuevo. Ante los ojos de Chris, la sangre de Alexia daba lugar a llamas humeantes que danzaban salvajemente. Sin lugar al que huir, Chris se preparó para lo peor y empezó a disparar alocadamente su mágnum.

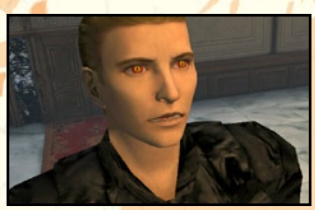
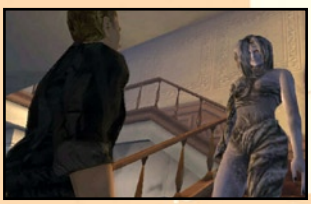
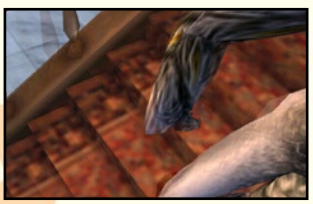
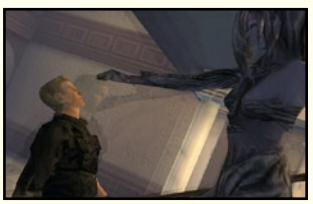
Me pregunto cuánto rato habrá pasado... Cuando Chris recobró los sentidos, vio a Alexia yaciendo ahí, al parecer, derrotada. Demasiado asustado como para comprobar si había muerto o no, Chris se apresuró a continuar buscando a su hermana.

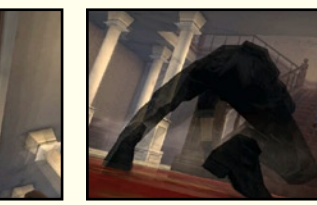









DESAPARICIÓN

Chris al fin oyó la voz de su hermana mientras inspeccionaba la mazmorra. Aún estaba llorando.

"¿Claire? ¿Está Steve ahí contigo?"

"Steve está... Steve está..."

Claire sollozaba descontroladamente. Chris sintió una punzada de dolor en su corazón y deseó poder haber llegado ahí antes.

"Escucha, Claire. Tenemos que salir de aquí. Ya."

Para liberar a Claire de la puerta que la tenía atrapada, Chris necesitaba activar el sistema de autodestrucción para que los cierres electrónicos de todas las puertas se abrieran automáticamente. Después de que Claire le diera los archivos de seguridad que había encontrado pasándolos por debajo de la puerta, Chris los cogió y salió corriendo hacia la sala de control.

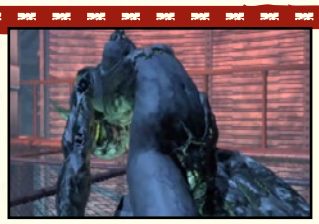
"La autodestrucción dará comienzo en 5 minutos."

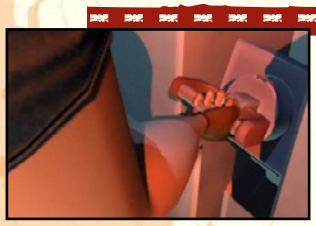
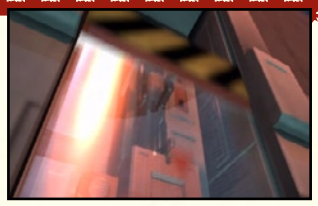
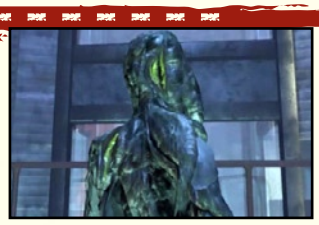
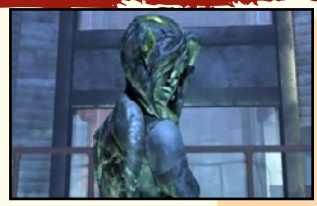
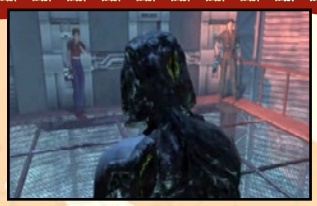
La metálica voz anunció esto por todo el edificio. En ese momento, Claire apareció corriendo hacia su hermano y prácticamente saltó a sus brazos. "Tenemos que ir a por mi Harrier..."

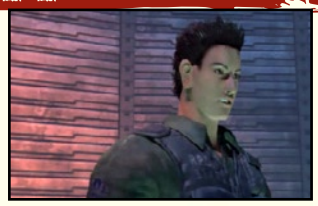
Pero entonces. Alexia hizo una aparición de ultratumba bloqueándoles el paso. Mirando a todas partes como un bicho que intenta salir de su crisálida, empezó a sufrir otra transformación. Buscando un arma, encontraron un Lanzador Lineal, y los dos hermanos lo activaron haciendo que empezara a acumular energía. Mientras tanto, Alexia había terminado su transformación y ahora estaba mirándoles con desprecio como si fueran cucarachas.

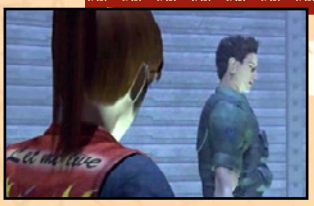
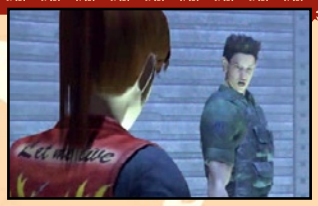
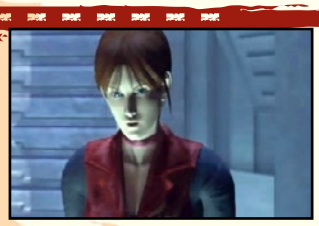
Pidiendo a Claire que se diese prisa a ir hacia el Harrier, Chris descargó varios cartuchos de su lanzagranadas sobre Alexia mientras esperaba que el Lanzador Lineal se cargara del todo. Alexia se estremeció y gritó de dolor por el ataque, pero eso sólo provocó que sufriera otra transformación, presumiblemente la última. Con un protuberante estómago de aspecto horrible, seis brazos extendiéndose de sus lados y alas como las de un insecto, había alcanzado ya su objetivo definitivo. ¡Se había convertido en la reina de todas las criaturas infectadas por el virus T en el mundo!

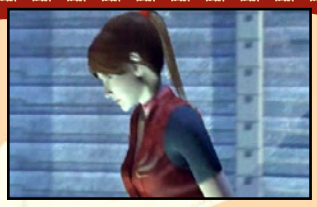
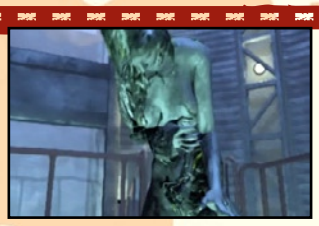
Chris continuó disparando tantas granadas como encontraba, pero no parecían surgir efecto alguno. En ese momento, la Reina Alexia desplegó sus alas y empezó a revolotear en el aire. ¡Ésta debe ser su auténtica forma! Pero por suerte, en ese momento el Lanzador Lineal señaló que su carga se había completado. Chris no perdió un momento en apuntar y disparar a la enorme reina hormiga que planeaba por el aire. Recibiendo de lleno la increíblemente enorme ráfaga de energía, la Reina Alexia explotó en cientos de gruesos, asquerosos y sangrientos pedazos. Chris se dirigió al Harrier.

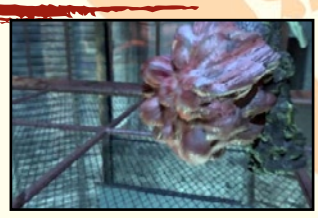
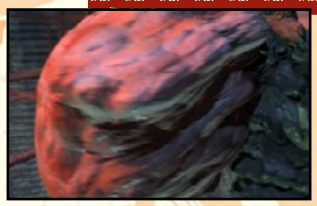
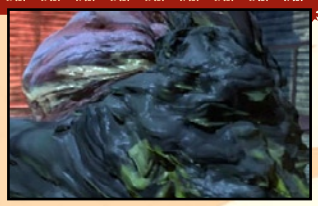


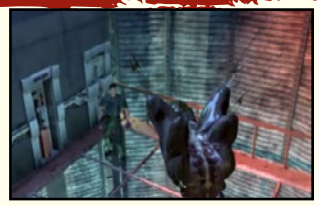






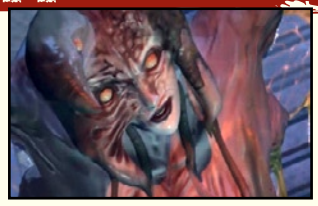
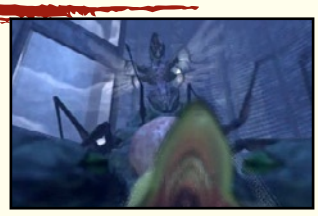


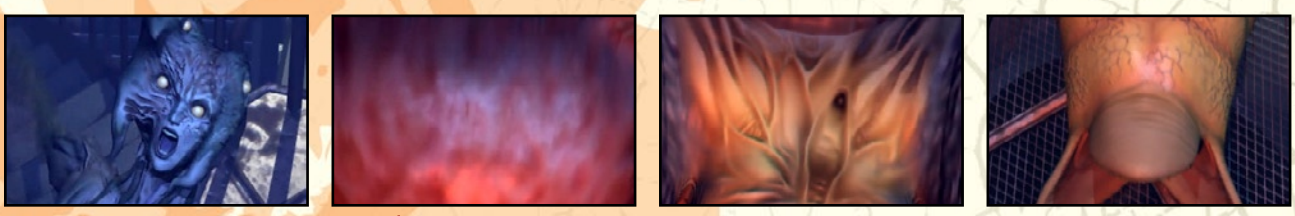
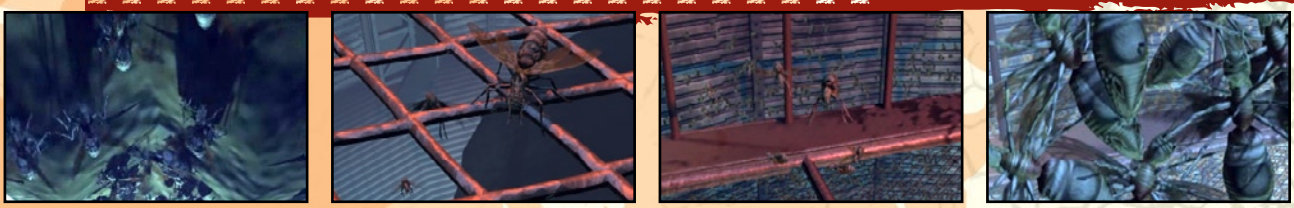
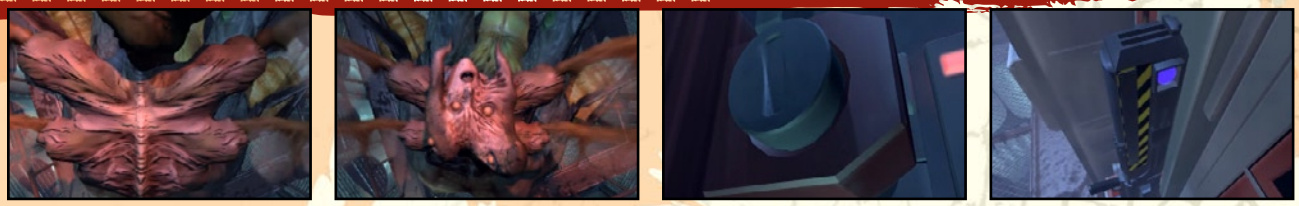
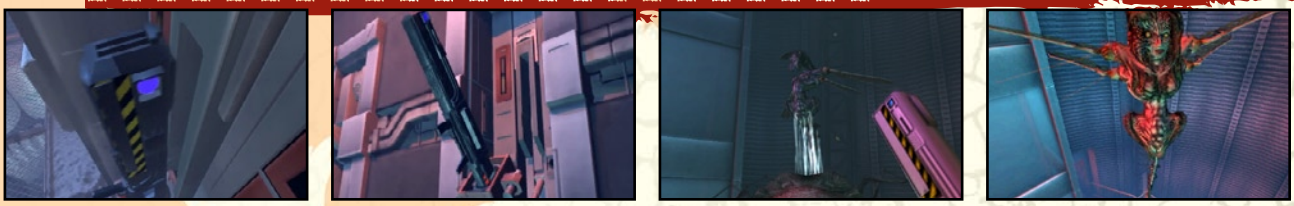
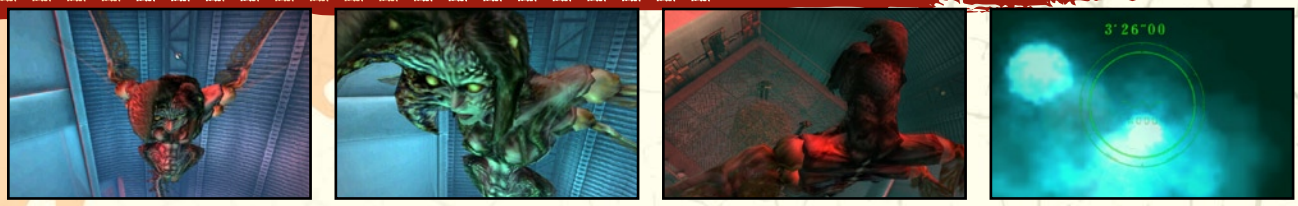
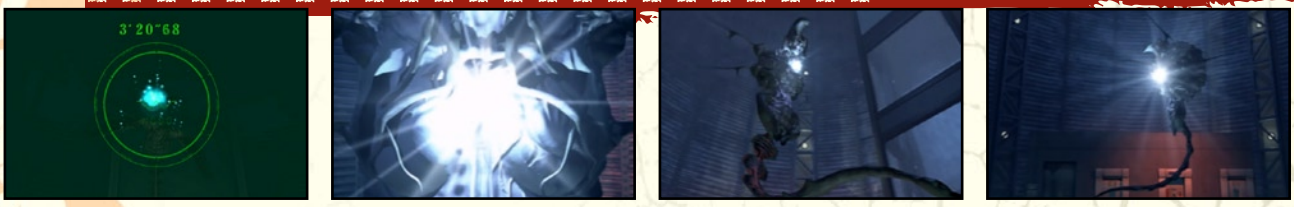
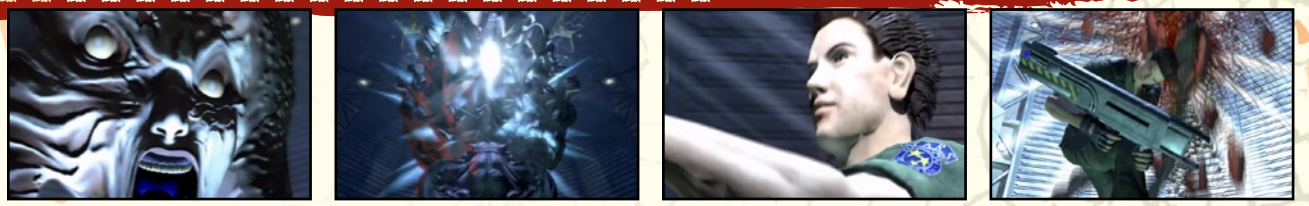
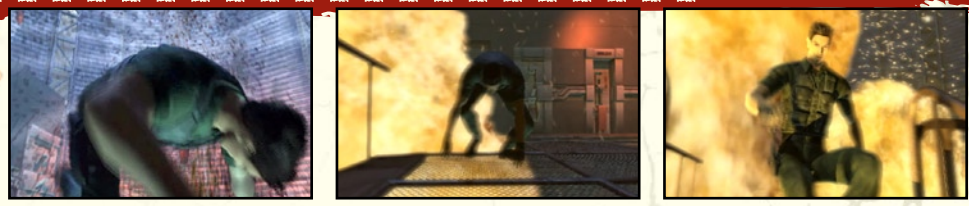






Ahora que Alexia había desaparecido, todo cuanto Chris tenía que hacer era salir de ahí tan rápido como fuera posible y llevarse a su hermana con él. Sin embargo, Wesker apareció de nuevo, reteniendo a Claire como rehén.

"¡Bien hecho, Chris! ¡Ahora lo único que me queda es acabar de vengarme de ti!"

"¡¡Suelta a mi hermana! ¡Es a mi a quien quieres!"

Wesker empujó a Claire hacia adelante.

"Alexia ha desaparecido", dijo Chris "Ahora ya no podrás hacerte con ella."

Pero las palabras de Chris no tuvieron efecto en la sonrisa espeluznante e imperturbable de Wesker. Les contó a los dos hermanos su nuevo y aún más espantoso plan. Según Wesker, el cadáver de Steve tenía inyectado el virus T-Alexia, y que lo que ahora quedaba latente en su interior era el propio virus T-Veronica.

"Quizás un día resucite como yo, y así consiga ver a tu hermana otra vez."

Al oír eso, los sentimientos de Claire por Steve surgieron en forma de rabia incontrolable.

"¡Devolvedlo!"

Claire saltó hacia Wesker pero Chris le advirtió de que no fuera insensata. El cadáver de Steve ya había sido recogido por uno de los subordinados de Wesker, y ya era todo suyo.

"¡Vete sin mi, Claire!"

Como uno de los pocos miembros supervivientes de S.T.A.R.S., y en nombre de aquellos que fueron asesinados, Chris prometió que iba a hacer lo que hiciera falta para ganar. Pero el intento de Chris de un ataque sorpresa fue rechazado por Wesker como quien se sacude un mosquito de encima. Aporreó la cara de Chris como si estuviera liberando todo su odio acumulado en los últimos meses.

Cuando Chris ya no pudo moverse, Wesker le miró con malicia y le dijo, "Puede que ya no sea humano... ¡pero fíjate en el poder que he obtenido a cambio!"

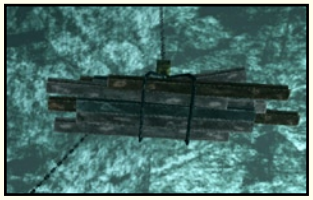
Pero Chris no se había rendido aún. Sabía que por ahí había numerosas vigas de hierro colgadas sobre sus cabezas. Cuando Wesker se preparaba para el golpe de gracia saltando bien arriba, Chris se lanzó cerca de la base de las cadenas que sujetaban las vigas y tiró de la palanca que las soltaba. Un montón de vigas cayeron amontonándose justo encima de Wesker. Hubo un momento de silencio. Y entonces las vigas traquetearon, empezaron a desplazarse y de entre el amasijo se oyó una voz diciendo:

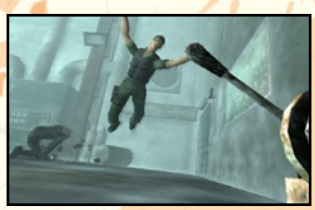
"Buen intento... pero no ha servido de nada."

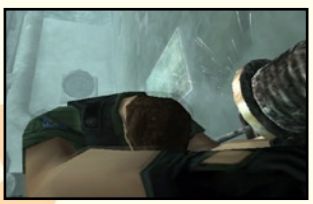
Tras murmurar esas palabras, hubo una explosión repentina. Tras calmarse la sacudida, Chris vio que la cara de Wesker había sufrido terribles quemaduras.

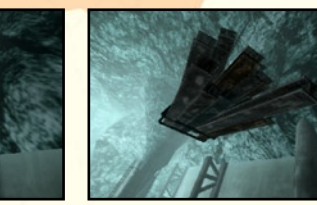
"Hoy ha sido tu día de suerte, pero la próxima vez que nos veamos, no cuentes con otro."

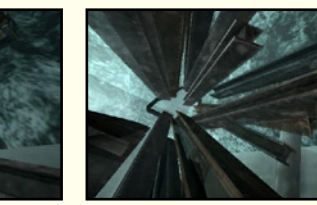
Dándole la espalda a la aguda risa de Wesker, Chris salió pitando hacia donde se encontraba Claire esperando.









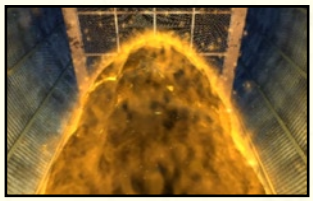
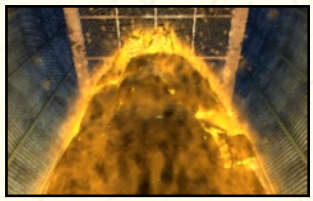
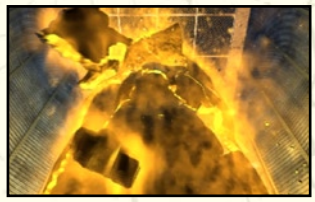


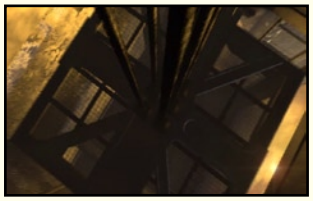
Las llamas de Alexia habían engullido todo cuanto había a su alrededor. Y con la última gran explosión, las ambiciones patrimoniales de los Ashford desaparecieron para siempre...

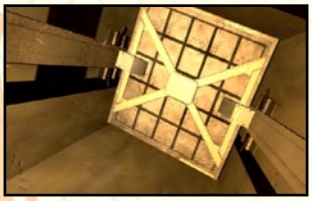
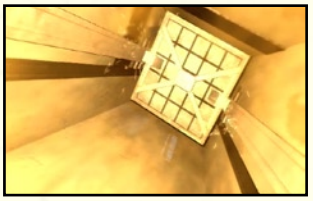
Los dos hermanos despegaron y ascendieron hacia el cielo entre un brillante destello de luz. Al fin, su batalla había terminado.

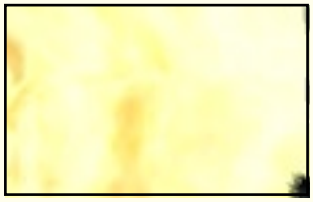
"Chris... prométeme que no volverás a dejarme sola otra vez."

Pero sin poco más que un movimiento de cabeza, Chris ya había renovado su determinación de llevar a cabo el objetivo que se propuso hacía cinco meses. Iba a acabar con la raíz de todo ese mal. Iba a destruir Umbrella de una vez por todas.





Aquí hemos recopilado todos los personajes importantes de los cinco juegos de la saga, junto a imágenes que acompañan a las descripciones, tanto gráficos de ordenador como ilustraciones.

PERSONAJES

Chris Redfield 106
Jill Valentine. 109
Barry Burton 111
Rebecca Chambers 112
Albert Wesker. 115
Claire Redfield 117
Leon S. Kennedy 119
Ada Wong 121
Carlos Oliveira 122
Steve Burnside 123
Billy Coen 125
William Birkin 127
Annette Birkin 128
Sherry Birkin 129
James Marcus 130
Ozwell E. Spencer 131
Edward Ashford 131
Alexander Ashford 131
George Trevor. 132
Alexia Ashford 132
Alfred Ashford 133
Enrico Marini. 134
Kenneth J. Sullivan 134
Richard Aiken 135
Forest Speyer 135
Edward Dewey. 135
Joseph Frost 135
Brad Vickers. 136
Ben Bertolucci 136
Brian Irons 137
HUNK. 137
Robert Kendo. 138
Nicholai Ginovaef 138
Mikhail Victor 139
Tyrell Patrick 140
Murphy Seeker. 140
John 141
Kevin Dooley 141
Marvin Branagh 141
Michael Warren 142
La hija del alcalde. 142
Dario Rosso 142
Rodrigo Juan Raval 143
Veronica Ashford 143

CHRIS REDFIELD

Miembro del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Posición “Point Man”. Tiene la mejor puntería de su equipo y su capacidad de observación y su perspicacia son únicas. Antiguo miembro de las Fuerzas Aéreas de los EE.UU., tiene licencia de pilotaje de helicópteros. Estaba en la misma unidad que su actual compañero, Barry Burton. Es inquebrantable ante cualquier situación, pero esta personalidad conservadora también le lleva a conflictos con sus superiores. Aunque es un piloto excepcional, fue expulsado de su unidad por sus constantes discrepancias con sus oficiales superiores. Tras su expulsión, fue reclutado por los S.T.A.R.S. por su destreza militar. Además de tener mucha experiencia de batalla desde con una pistola hasta con un lanzallamas, puede entablar fácilmente un combate cuerpo a cuerpo también. Su chaleco de combate de los S.T.A.R.S. tiene una funda incorporada para cuchillos, y es allí donde tiene su gran y apreciado cuchillo de combate.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	25
G. SANG.:	0
ALTURA:	181 CM
PESO:	80,5 KG

Chris blandiendo una escopeta de asalto. Este arma sólo se puede obtener si te reúnes con Richard Aiken en el tanque de agua gigante bajo la extraña residencia anexa a la mansión, así que puede ser una imagen poco habitual.

CHRIS REDFIELD

Chris vistiendo el nuevo equipo prototipo de S.T.A.R.S., un objeto oculto que sólo puede obtenerse completando el juego por segunda vez. La insignia de los S.T.A.R.S. se muestra en la espalda de este chaleco aun no oficialmente aceptado.

Pose de Chris apuntando. Barry, responsable de las armas del equipo, fue a Raccoon City e hizo que personalizaran su querida Samurai Edge en la tienda de armas Kendo.

Durante el "Incidente de la mansión", Chris encontró los laboratorios Arklay y desveló los planes de Umbrella. Pero debido a un encubrimiento sistemático, todo este asunto quedó oculto y ninguna información que obtuvo fue hecha pública. Llegados a ese punto, Chris decidió viajar a Europa para investigar por su cuenta.

Al partir, rompió toda comunicación con su hermana pequeña, Claire, para evitar ponerla en peligro. Pero su plan fracasó: preocupada por él, ella misma salió a buscarle y acabó capturada por Umbrella y trasladada a la prisión de la isla Rockfort. Tres meses después, cuando Claire fue capturada, Chris se enteró de eso por Leon S. Kennedy, que había cooperado con ella en el pasado.

CHRIS REDFIELD

El traje básico de “RE CV” es el mismo diseño que el prototipo S.T.A.R.S. que aparece en “RE”. Casi con toda seguridad, lo recibió del cuartel general como modelo de prueba cuando abandonó los S.T.A.R.S..

Tras saber por Leon que Claire había sido encarcelada, Chris partió de inmediato hacia la isla Rockfort. Para aquel entonces, Claire ya había logrado escapar de la prisión, pero aun había de pasar un tiempo antes de que se pudiera reunir con Chris. Y esto es a causa de la intromisión de Albert Wesker. Creído muerto, había ido hacia la isla por alguna nueva y oscura ambición. De ese modo, una misión de rescate se convirtió en una misión de venganza, mientras la situación se iba tornando más y más confusa.

JILL VALENTINE

Miembro del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Posición "Rear Security". Seria y con un firme sentido de la justicia, es muy honesta en sus acciones y no oculta nada de lo que siente. Tiene habilidosos dedos y es excelente abriendo cerraduras con su ganzúa. En el trabajo, viste un chaleco de combate ligero que le permite libertad de movimiento y una boina con la insignia de los S.T.A.R.S. adornándola. Está equipada con una Samurai Edge personalizada y un cuchillo de supervivencia algo corto. Si es necesario, también está capacitada para usar un lanzallamas.

Antes de unirse a los S.T.A.R.S., estaba en el programa de entrenamiento de los Delta Force del ejército de los EE.UU., donde ganó calificaciones altísimas en desactivación de bombas. Fue enviada a los S.T.A.R.S. por sus habilidades en combate ya bien desarrolladas. No importa cuan difícil sea la misión que le encarguen, nunca da muestras de debilidad. Pero aun así, su valor no era suficiente para afrontar algo como el "Incidente de la mansión". Ante imágenes tan espantosas apareciendo una tras otra, al fin mostraba indicios de su lado débil. Incluso habiendo sobrevivido a todo su arduo entrenamiento, cuando se encuentra sola, al principio se pone nerviosa, después se exaspera, y al final acaba temblando de miedo.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	23
G. SANG.:	B
ALTURA:	166 CM
PESO:	50,4 KG

El fuerte espíritu de Jill es patente en estos primeros planos. Gracias a la correa bajo el pecho que se conecta a los tirantes de las hombreras, las líneas de su figura, se acentúan muy bien

Un primer plano frontal de Jill. Su boina, decorada con la insignia de los S.T.A.R.S., es uno de sus rasgos característicos. Comparada con Chris, viste mucho menos equipo protector en su parte superior, así que las hombreras destacan mucho.

JILL VALENTINE

Tras sobrevivir al "Incidente de la mansión", empezó una investigación independiente sobre los laboratorios de Umbrella. Pero dos meses tras el incidente, estaba furiosa por la falta de progreso en el caso. Se despidió de Chris, quien se dirigió a Europa para investigar los cuarteles generales de Umbrella, y ella se quedó en Raccoon City. Empezó una investigación acerca de unas instalaciones subterráneas en la ciudad, pero sus planes cambiaron a causa del brote del virus T en la ciudad. Mientras el brote se expandía y extendía por todo Raccoon City, el Nemesis Tipo-T, aprovechando el caos, empezó a darle caza. Por si fuera poco, la urgencia de salir de Raccoon City se acentuó por el nuevo Programa de Erradicación del Virus de EE.UU. y plan especial de atacar con un misil.

Jill posando con su Samurai Edge oficial de S.T.A.R.S.. Como no tiene tanta fuerza física como Chris, sufre más retroceso cuando dispara. Pero debido a su entrenamiento en las Delta Force, su puntería no tiene rival.

En "RE 3", Jill aparece con su vestimenta informal de "RE". Probablemente viste con ropa que le deja mucha piel expuesta al aire porque el juego transcurre en septiembre, cuando todavía hace calor.

Hay dos trajes ocultos para Jill en "RE". Uno militar y otro informal, siendo el segundo mostrado aquí. El único modo de conseguirlo es completando el juego por segunda vez.

Jill no tendría que escapar totalmente sola. Tenía un compañero, un superviviente de la U.B.C.S.: Carlos Oliveira. Mientras escapaba, se contagió con el virus T, y fue Carlos quien la salvó. Con ese refuerzo, pudo escapar de Raccoon City antes de la gran explosión. Sin embargo, cuando llegó a Europa, el piso secreto de Chris estaba vacío...

BARRY BURTON

Miembro del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Posición "Backup Man". En el pasado formaba parte de la misma unidad que Chris. Tras completar su servicio, se unió a la S.W.A.T. antes de ingresar en los S.T.A.R.S.. Desde que ingresó, ha hecho uso de sus grandes conocimientos y experiencia, y se hizo responsable del ajuste y suministro del armamento del equipo. Su personalidad es suave y emocional, con un fuerte sentido del deber y responsabilidad. Es un buen marido y padre, y mientras trabaja piensa en sus queridas hijas, Moira y Polly.

Conocido por sus compañeros como un loco por las armas, se dedica a coleccionarlas. A nivel personal, es amigo de Robert Kendo, propietario de la tienda de armas Kendo en Raccoon City. Le deja a Kendo el trabajo de modificar las Samurai Edge de los S.T.A.R.S. y queda muy complacido por los potentes resultados.

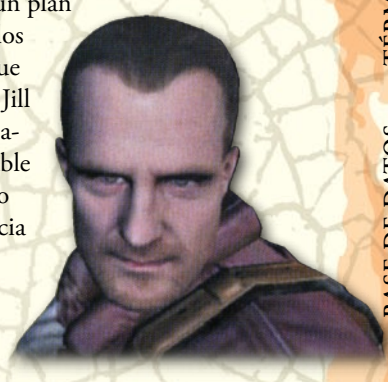
En una situación de combate, Barry prefiere ir ligero: un chaleco de combate rojo con una pistolera de cuero y una riñonera con munición extra. A diferencia de Chris, no lleva funda para cuchillo ni rodilleras. Por otro lado, su arma favorita no es la Samurai Edge, sino la mágnum 44 que tan bien conservada tiene. La manera en que trata su arma como si fuera un viejo amigo del que te puedes fiar, es la típica imagen de Barry.

Justo antes de que fuera enviado a las montañas Arklay, su querida familia fue secuestrada por Albert Wesker, quien en realidad era un agente de Umbrella. Sin tener alternativas, tuvo que traicionar a sus compañeros. Pero con sus compañeros caídos en mente, al fin recuperó el sentido de la justicia. Junto a Jill, logró escapar de esa casa de locos en Arklay.

Tras eso, puso todos los esfuerzos en evacuar de inmediato a su familia de EE.UU. a Canadá. Pero se sintió responsable del peligro al que sus compañeros tuvieron que enfrentarse, así que de nuevo se enfrentó a los peligros de Raccoon City. El propósito de su visita esta vez era el de salvar a Jill, que se había quedado a investigar el extraño laboratorio subterráneo de Umbrella. Se subió a un helicóptero civil y se dirigió a Raccoon City, justo antes de que el ejército estadounidense ejecutara el ataque con el misil y así erradicar el problema del brote del virus. De camino, estableció contacto con el mercenario Carlos Oliveira, y llevó a cabo un plan de rescate que les salvó la vida por los pelos. Aunque no está muy claro que ha pasado con Barry y Jill tras la hecatombe, parece bastante probable que han continuado su labor de resistencia frente a la maligna Umbrella.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	38
G. SANG.:	A
ALTURA:	186 CM
PESO:	89,3 KG

Barry es un reconocido coleccionista de armas. Antes del "Incidente de la mansión", encargó un arma llamada Raging Bull en la tienda de armas Kendo, pero a causa de la calamidad ocurrida, no pudo ir a recogerla.



REBECCA CHAMBERS

Miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.. Posición "Rear Security". Rebecca es experta en fabricación y preparación de fármacos, y es responsable de la salud de los miembros del equipo. Sus conocimientos de química y temas relacionados son muy avanzados; se graduó en la Universidad con excelentes notas a la temprana edad de 18 años. Entonces fue reclutada en los S.T.A.R.S., donde sus conocimientos podían resultar útiles.

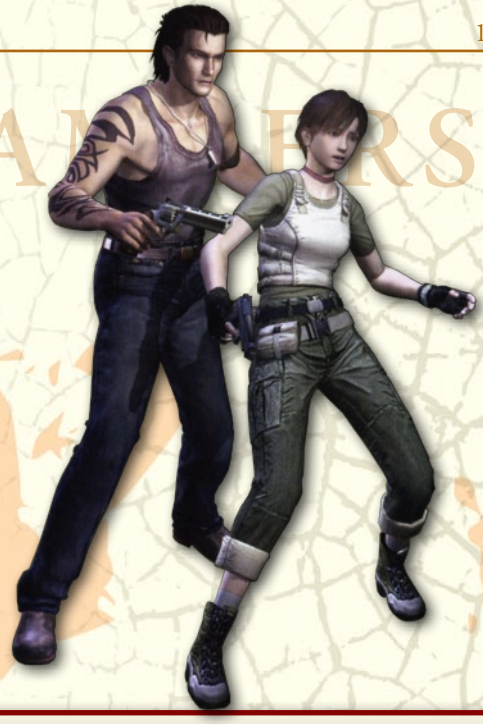
Durante el servicio, viste boina y uniforme con hombreras como el de Jill (Aunque durante el juego aparece con un equipo más ligero). Para indicar que es sanitaria, lleva un reloj rojo y blanco en su muñeca y está equipada con un pulsómetro para supervisar a los heridos. A pesar de que le va la acción y pocas cosas le alteran, tiene falta total de experiencia. Cuando intenta actuar de forma osada, a menudo lo hace con dudas, y cuando se siente superada por la situación, queda en evidencia su falta de experiencia. Obtuvo su primera experiencia real con la batalla durante su investigación de los extraños sucesos en el bosque de Raccoon.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	18
G. SANG.:	AB
ALTURA:	161 CM
PESO:	41,1 KG

Gracias a la introducción del nuevo sistema "Partner Zapping" en "RE Ø", aparece por primera vez la llamada "búsqueda en colaboración". Por ese motivo, tenemos tantas ilustraciones que muestran a Rebecca y Billy juntos.

Transcurre muy poco tiempo entre la historia de "RE Ø" y "RE", por ese motivo Rebecca tiene prácticamente el mismo aspecto. Viste ropa ligera, como Jill, pero lleva una mochila alrededor de su cintura que contiene un botiquín.

REBECCA CHAMBERS



En esta página, hemos reunido unas cuantas imágenes con fondo. Han sido usadas en packaging o en manuales, y todos los fondos corresponden al primer área del juego que exploras, el Ecliptic Express. Rebecca muestra tanto carisma en todas las ilustraciones que no se diría que es una soldado sin experiencia.

En un principio encargados de misiones antiterroristas, esta vez los S.T.A.R.S. fueron enviados a investigar un área excepcionalmente amplia. La nueva recluta, Rebecca, fue enviada con ellos. Sin embargo, un inesperado problema en el motor de su helicóptero les forzó a realizar un aterrizaje de emergencia en pleno bosque, y ahí empezó su paseo por una pesadilla real.

Con el Ecliptic Express parado en mitad del bosque, Rebecca conoció a Billy Coen, un prisionero condenado a muerte que intentaba escapar. Como encontraron los cadáveres de unos policías militares y Billy había sido declarado culpable, Rebecca iba con pies de plomo ante él. Sin embargo, por la actitud de Coen durante el horrible desastre biológico, sus sospechas hacia él empezaron a suavizarse. Entonces, cuando supo la verdad en palabras del propio Billy, ya cambió por completo de idea. Ambos fueron en búsqueda de la causa del desastre biológico. Mientras luchaba monstruo tras monstruo, Rebecca supo a ciencia cierta que Umbrella estaba tras todo eso. Tras investigar el centro de formación de directivos, se separó de Billy y fue en busca de Enrico Marini, líder de su equipo, Bravo.

REBECCA CHAMBERS

El siguiente lugar al que se dirigió fue la mansión construida en mitad del bosque. Pero ese lugar, donde creía que encontraría a sus compañeros, sólo le puso en más aprietos. La mansión se había convertido en la base de los monstruos. Pero cuando encontró al malherido Richard Aiken, la profunda desesperación de Rebecca vio una débil luz de esperanza. Chris Redfield del equipo Alpha había venido en su ayuda. Con el suero que había encontrado, Richard se recuperó de sus heridas y Rebecca recuperó el valor. Entonces, con la ayuda de sus habilidades como asistente médico, dio soporte a Chris en su búsqueda de una ruta de escape de la mansión.

En “RE”, cuando Chris cambia de traje, Rebecca también lo hace. Hay un fuerte contraste entre el estilo de esta camisa con el ombligo al aire y estilo western y la escalofriante atmósfera de la mansión.

Hay dos clases de trajes ocultos en “RE Ø”. El primero es el de estilo western que aparece en “RE” y el otro es el conjunto de cuero. Cuando lleva este puesto, cualquier indicio de recluta novato desaparece y adquiere un aspecto más salvaje.

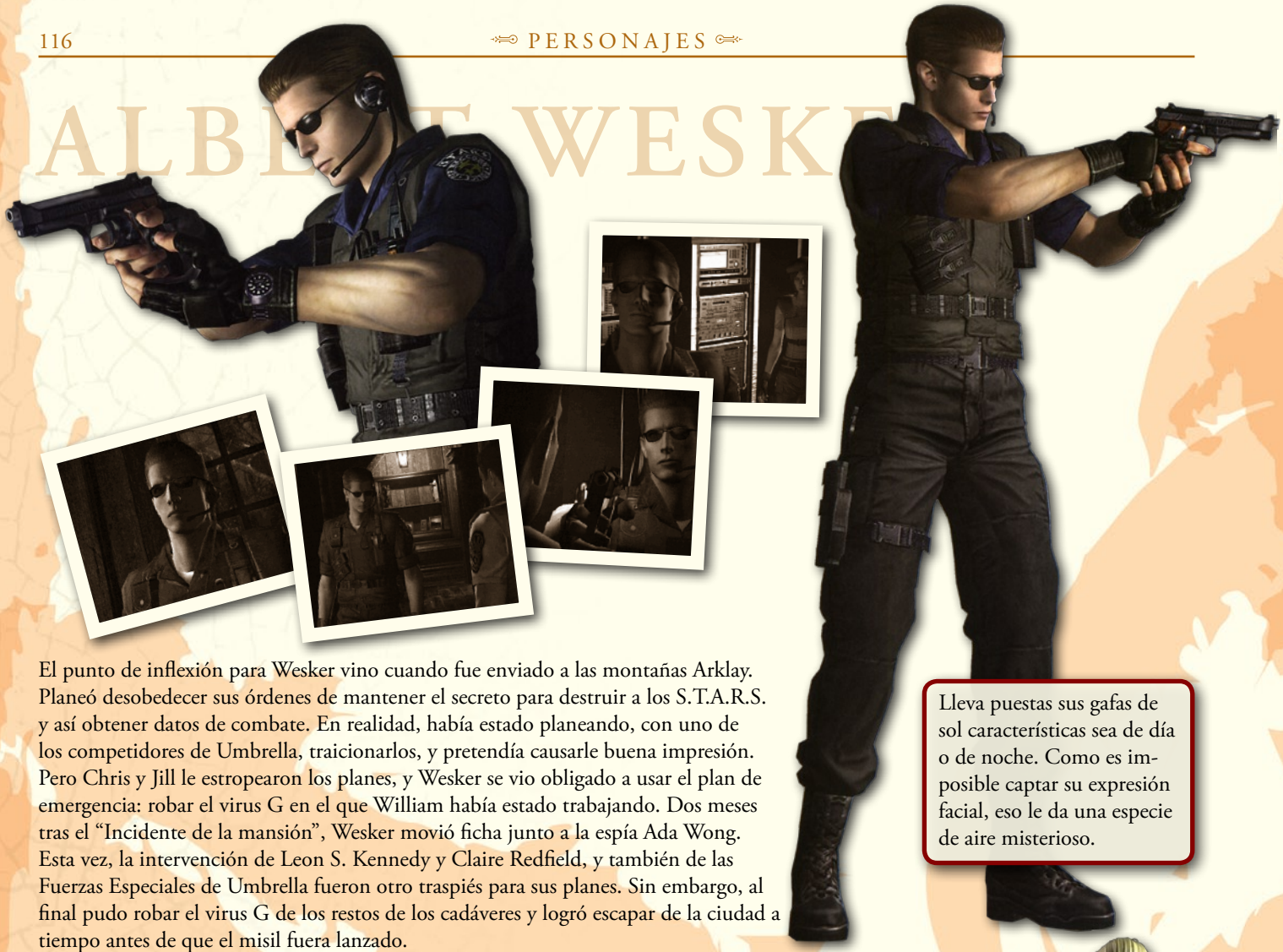
ALBERT WESKER

Líder del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Con una pinta de lo más "guay", tiene una manera de ser que irradia solemnidad, y sus gafas de sol características le dan un aire de inaccesibilidad. Lleva un chaleco de combate sobre su uniforme, munición extra en un bolsillo para cargadores en su lateral, y tiene un receptor inalámbrico fijado a la izquierda de su pecho. En la pistolera de la pierna, lleva una Samurai Edge que él mismo se personalizó. Su puntería es casi tan buena como la del As, Chris Redfield.

Además, con un titular en bioingeniería, Wesker trabajó en el laboratorio de Arklay al lado de William Birkin, quien más tarde descubrió el virus G. Su propósito era el estudio del virus T. Pero tras su traición a James Marcus, director del centro de formación de directivos, el destino de estos dos se separó. Mientras William iba ascendiendo hacia el mismo núcleo de la Corporación Umbrella, Wesker se resignó a trabajar como agente informador. Más tarde, cuando se fundaron los S.T.A.R.S., fue nombrado líder del grupo. Entonces fue cuando empezó su trabajo de contra-inteligencia destinado a prevenir que los S.T.A.R.S. descubrieran la verdad.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	38
G. SANG.:	0
ALTURA:	183 CM
PESO:	84,5 KG

ALBERT WESKER



El punto de inflexión para Wesker vino cuando fue enviado a las montañas Arklay. Planeó desobedecer sus órdenes de mantener el secreto para destruir a los S.T.A.R.S. y así obtener datos de combate. En realidad, había estado planeando, con uno de los competidores de Umbrella, traicionarlos, y pretendía causarle buena impresión. Pero Chris y Jill le estropearon los planes, y Wesker se vio obligado a usar el plan de emergencia: robar el virus G en el que William había estado trabajando. Dos meses tras el "Incidente de la mansión", Wesker movió ficha junto a la espía Ada Wong. Esta vez, la intervención de Leon S. Kennedy y Claire Redfield, y también de las Fuerzas Especiales de Umbrella fueron otro traspiés para sus planes. Sin embargo, al final pudo robar el virus G de los restos de los cadáveres y logró escapar de la ciudad a tiempo antes de que el misil fuera lanzado.

Lleva puestas sus gafas de sol características sea de día o de noche. Como es imposible captar su expresión facial, eso le da una especie de aire misterioso.

En "RE CV" como en "RE" viste un uniforme básicamente negro. En "RE CV" puedes ver sus expresiones, que hasta ese momento no habían sido visibles, así que no te pierdas las escenas automáticas.

Tras robar el virus G, Wesker recuperó su honor, pero eso aun no le satisfizo. Su próximo objetivo era tomar el control de la prometedora, joven y brillante científica Alexia Ashford en el laboratorio subterráneo del Polo Sur. Para obtener el T-Veronica, el nuevo virus que ella misma había creado, Wesker condujo su comando de élite de su organización secreta a atacar la isla Rockfort. Mientras seguía actuando en su papel secreto para robar el virus, también planeó un fatídico reencuentro con su antiguo subalterno y ahora mayor rival, Chris.
No como humano, sino como nuevo organismo,
una desviación del mundo natural...

CLAIRE REDFIELD

DATOS PERSONALES	
EDAD:	19
G. SANG.:	0
ALTURA:	169 CM
PESO:	52,4 KG

Una universitaria amante de las motos más que nada en el mundo. Claire es la hermana pequeña de Chris Redfield y está muy orgullosa del trabajo de éste como miembro de S.T.A.R.S.. Tiene una personalidad decidida y a pesar de su condición de civil, puede usar desde un cuchillo de combate hasta un lanzacohetes. En su búsqueda de Chris, llevaba una funda para el cuchillo en el pecho y no tenía problemas al usar una pistola. Sus habilidades de combate con el cuchillo y su puntería son la prueba de que escuchaba bien las lecciones de su hermano mayor. Además, su destreza manual está a la par con la de Jill Valentine y es una experta en forzar cerraduras.

Tras la partida de Chris hacia Europa, empezó a preocuparse por el bienestar de su hermano y fue a Raccoon City a investigar. En el momento de su llegada, la ciudad ya había sido asolada por el brote del virus T. Pronto se vio atacada por hordas de zombis. Leon S. Kennedy, por aquel entonces un policía novato del departamento de Raccoon City, le salvó la vida. Al poco de conocerse, sus caminos se dividieron a causa de la explosión de un camión cisterna desbocado.

CLAIRE REDFIELD

Claire vagó por la ciudad, en la que se representaba una auténtica escena infernal. Mientras luchaba por sobrevivir, conoció a una jovencita llamada Sherry Birkin, y se decidió a escapar junto a ella. Entonces descubrió el plan secreto de Umbrella respecto al virus G. Finalmente, con la cooperación de Leon, logró escapar de Raccoon City. Pero eso no era el final de su periplo. Tras separarse de Leon, continuó buscando a Chris. Cuando se enteró de que Chris había penetrado en el corazón de la organización Umbrella, se dirigió de inmediato hacia Europa.

Claire es tan amante de las motos que posee dos modelos. Una de ellas aparece en la introducción del juego. La otra moto se puede ver en la pantalla de resultados.

Tanto el chaleco que viste en “RE 2” como el que lleva en “RE CV” tienen diseños llamativos en la espalda. El chaleco de “RE 2” tiene un ángel diciendo “Made in Heaven” (Fabricado en el Cielo), que también puede verse en un traje oculto de Chris en “RE”. El chaleco en “RE CV” muestra a una guerrera Valquiria con el eslogan “Let Me Live” (Déjame vivir).

En “RE CV” Claire viste un atuendo cómodo que consiste en un chaleco rojo y unos tejanos lisos. Resulta atractiva en su traje salvaje y motero. Por cierto, el chaleco que lleva en “RE 2” sigue en manos de Sherry.

Vestida con un chaleco decorado con el símbolo de una Valquiria, Claire se adentró en secreto en los laboratorios de París. Pero a pesar de la profesionalidad de sus actos, fue descubierta rápidamente y capturada por Umbrella. En ese momento, Claire ya conocía todos los secretos de Umbrella, por lo que fue encarcelada en la isla Rockfort. Sin embargo, al poco de su encarcelamiento, unas fuerzas desconocidas atacaron la isla, y Claire tuvo la ocasión de escapar de su celda. Ella y Steve Burnside, al que conoció en la prisión, empezaron su huida de la isla. Entonces, tras enviar un e-mail a Leon, pudo reunirse de nuevo con su querido hermano Chris.

LEON S. KENNEDY

DATOS PERSONALES	
EDAD:	21
G. SANG.:	A
ALTURA:	178 CM
PESO:	70,2 KG

Su segundo nombre es Scott. Se interesó por los extraños incidentes que ocurrieron en Raccoon City y solicitó un puesto en el departamento de policía de Raccoon City tras graduarse en la academia de policía. Aunque no tiene mucha experiencia práctica, lo compensa con su juventud y habilidades, y hay pocas cosas que le asusten. Tiene un fuerte sentido de la justicia y está realmente orgulloso de ser policía, cosa que demuestra poniendo todo el esfuerzo en rescatar a supervivientes indefensos.

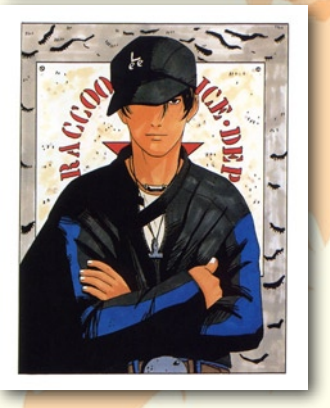
El 29 de septiembre, su primer día como oficial de policía en Raccoon City, cometió el error de quedarse dormido y no irse a trabajar hasta después de la puesta de sol. Se vistió con el uniforme blindado de policía recién distribuido, se subió a su querido jeep, y condujo hasta Raccoon City. Irónicamente, este imperdonable error le salvó la vida. La ciudad entera, incluyendo el cuartel general de la policía donde se suponía que debía estar, se había convertido en una guarida para monstruos.

LEON S. KENNEDY

La razón por la que llegó tarde fue una fiesta la noche anterior. Se emborrachó en un motel, intentando olvidar el dolor de haber roto con su novia. Si no hubiera sido por aquel hecho, posiblemente se hubiera convertido en un cadáver viviente como los otros policías.

Más tarde, su encuentro con un zombi desencadenó en que acabase conociendo a Claire Redfield, quien estaba buscando a su hermano mayor.

En la escena introductoria, Leon lleva el uniforme oficial de los policías de Raccoon. Tras quedarse dormido en el motel, se viste y se dirige a la comisaría.



Al ser policía, Leon hizo de la protección de Claire y la pequeña Sherry su máxima prioridad. Siempre fiel a las mujeres, Leon luchó desesperadamente para ayudar a Claire, aunque no le gustaba nada que ella tomara sus propias decisiones. Mientras buscaba una ruta de escape de Raccoon City, se enteró de los complots secretos de Umbrella e inició una ardua batalla contra ellos.

No hay que olvidar que ciertos actos de Leon vienen motivados por una mujer: Ada Wong. Leon se ha enamorado de ella, la mujer que se alió con Albert Wesker para robar el virus G. Entonces, a consecuencia de su muerte, su espíritu de lucha resulta reavivado. Jura vengarse de Umbrella, por haberle robado a su amor.

Tras escapar de Raccoon City, Leon vio como Claire partía para continuar la búsqueda de su hermano mayor, Chris. Solicitó al ejército de los EE.UU., en aquel momento desplegado en las afueras de la ciudad, que cuidaran de Sherry. Tras contactar con un agente de la inteligencia que trabajaba para el gobierno, empezó a investigar a Umbrella por su cuenta. Entonces, cuando se enteró de que Claire estaba en peligro en la isla Rockfort, transmitió esa información a su hermano Chris.

Dos imágenes con Raccoon City de fondo. La ilustración de la izquierda muestra a los dos personajes principales y el sistema especial "Zapping" de "RE 2". Por esta ilustración podemos ver como este juego muestra Raccoon City como escenario de la acción, a diferencia de su predecesor.

ADA WONG

Ada es una mujer asiática que conoció a Leon S. Kennedy durante su investigación. Dijo que había venido a Raccoon City en busca de su novio desaparecido, pero era mentira. Ada era en realidad una espía que había estado trabajando para una compañía rival de Umbrella, junto a Albert Wesker.

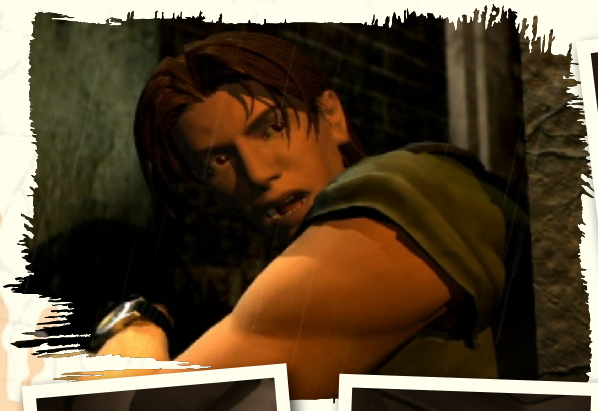
Con su entrenamiento especial, Ada es una auténtica profesional. Incluso en las situaciones más extremas, lleva a cabo sus obligaciones con calma y frialdad, sin el más mínimo signo de inquietud.

Ada había estado trabajando de incógnito con Umbrella y realizando operaciones subversivas ahí mismo cuando contactó con un científico en el laboratorio de Arklay llamado John. Ada tenía un buen expediente al sustraer información acerca del virus T. Así que cuando obtuvo información sobre el virus G que William Birkin había estado desarrollando, fue enviada por Albert Wesker para robarlo.

Una muestra del virus G estaba puesta de forma secreta dentro del colgante que llevaba la hija de William, Sherry. Trabajando con esa información, Ada decidió buscar en Raccoon City, donde los zombis campaban a sus anchas. Allí conoció a Leon S. Kennedy, quien estaba buscando desesperadamente una ruta de escape de la ciudad, y entonces concibió un plan para usarlo para sus propios fines. Haciendo ver que cooperaba con él, consiguió poner sus manos sobre el colgante. Pero en algún momento, sin que ella se diese cuenta, su falso compañerismo con Leon se convirtió en algo real que hizo cambiar alguna cosa en su corazón. Se había enamorado de Leon. Pero esos sentimientos serían su perdición, ya que se pondría en peligro para parar el ataque del Tyrant. Animada por ese nuevo amor prohibido, Ada sacrificó su vida para salvar a Leon. Pero al final, ¿había muerto de verdad Ada? No se sabe seguro.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	24
G. SANG.:	AB
ALTURA:	?
PESO:	?

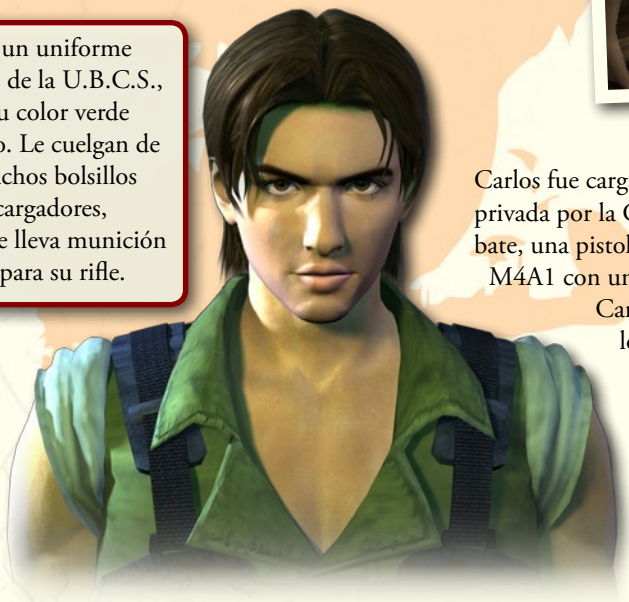
CARLOS OLIVEIRA



Miembro del escuadrón A de la unidad Platoon Delta de la U.B.C.S.. Su rango es cabo. Un joven mercenario con sangre indio-americana en sus venas, también fue un activista en contra de su gobierno en Sudamérica. Después de que el gobierno acabara con su organización, fue reclutado por la Corporación Umbrella para ser su coordinador de mercenarios, y se unió a la U.B.C.S.

Es un hombre de buen corazón al que le encanta bromear. Quizá porque se crió en medio de la violencia, es lo suficientemente osado como para lanzarse en medio del peligro. Aunque es joven, está bien familiarizado con las armas de fuego de los países del este, así que también es encargado del armamento de la U.B.C.S. También se encarga de reforzar la retaguardia, de hacer servicios de guardia y mantenimiento y suministro local de armas. Pero las habilidades de Carlos como mercenario no terminan aquí. También es muy hábil conduciendo vehículos grandes y pilotando helicópteros y portaviones Cessna.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	21
G. SANG.:	0
ALTURA:	182 CM
PESO:	83 KG



Viste un uniforme ligero de la U.B.C.S., con su color verde básico. Le cuelgan de él muchos bolsillos para cargadores, donde lleva munición extra para su rifle.

Carlos fue cargado con armamento pesado y enviado a una misión de rescate privada por la Corporación Umbrella. Estaba equipado con un chaleco de combate, una pistolera en la pierna, rodilleras y la última edición del rifle de asalto M4A1 con un montón de munición extra. Pero tras un inesperado fracaso, Carlos se encontró en un aprieto. De algún modo logró escapar de los zombis, y entonces encontró a Jill Valentine mientras buscaba una ruta de escape, y los dos acabaron trabajando juntos. Para Jill, Carlos fue un importante apoyo emocional. Sin él, Jill no se hubiera podido salvar del virus T.

Aunque no se sabe qué fue de Carlos tras escapar de Raccoon City, lo que sí es seguro es que debió acabar bien cabreado con sus jefes de Umbrella.

STEVE BURNSIDE

DATOS PERSONALES	
EDAD:	17
G. SANG.:	AB
ALTURA:	173 CM
PESO:	67,5 KG

Este joven fue encarcelado en las instalaciones de detención de la isla Rockfort. Su encarcelamiento se debió a la estupidez de su padre, un ex empleado de Umbrella. Su padre intentó vender información secreta a fuentes externas y cuando fue descubierto, la madre de Steve fue asesinada y él encarcelado. Steve empezó a desconfiar no sólo de los demás, sino también de sí mismo. Pasó los días de confinamiento en la solitaria isla, profundamente triste.

Lo que finalmente le devolvió la esperanza a la vida de Steve fue el problema iniciado por Albert Wesker. Después de que Steve escapara de la prisión, destruida por el ataque de Wesker, pudo utilizar la confusión creada por la proliferación del virus T para investigar el aeropuerto. Mientras lo hacía, tuvo un encuentro predestinado con Claire Redfield, que había sido capturada buscando a su hermano mayor, Chris.

STEVE BURNSIDE

Al principio, Steve trató a Claire como si sólo fuera una molestia. Pero mientras iba descubriendo su dulzor y su fuerza, él empezaba a abrirle más y más su corazón.

Tras escapar de la isla, Steve y cia. llegaron a la base del Polo Sur, arrastrados hasta allí por alguien. Entonces, mientras buscaba desesperadamente la forma de escapar, una nueva tragedia vino a él. Alexia Ashford, que había estado dormida durante 15 años, inyectó a Steve el virus T-Veronica que había creado. Rápidamente se transformó en un monstruo y atacó a Claire. Sin embargo, su profundo amor por Claire no se vio afectado, y tras recobrar la conciencia, sacrificó su vida para salvarla. Finalmente, después de decirle a Claire lo que sentía por ella, allí terminó su corta vida como humano...

Una imagen de Steve y Claire. Es un montaje con la pose principal de Steve y Claire de espaldas. Cabe destacar que muestra a ambos con dos armas cada uno, algo que sólo es posible en "RE CV".

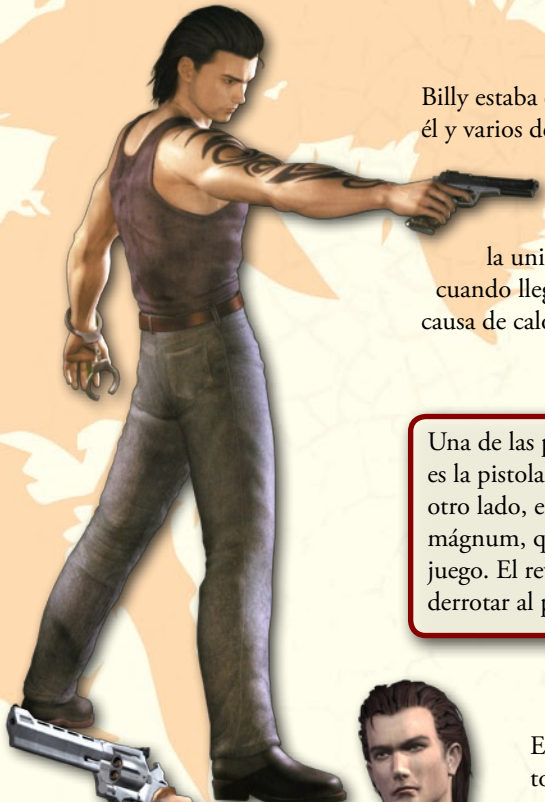
Tras eso, el cuerpo de Steve fue recuperado por Wesker, que había venido a la isla en misión secreta, y se lo llevaron de ahí. La intención de Wesker era la de obtener el virus T-Veronica que aun vivía en el interior de Steve.

Steve posando con una luger dorada en cada mano. Aunque no juega un papel muy extenso en el juego principal, en el "Modo Batalla" especial, puedes usar este estilo de coger las armas a dos manos para causar estragos en tus enemigos.

BILLY COEN

En un principio era teniente segundo de los marines de los EE.UU.. Billy tiene una gran perspicacia y puede usar profesionalmente cualquier arma. Aunque no habla mucho, su sentido de la justicia es más fuerte que el de cualquier otro.

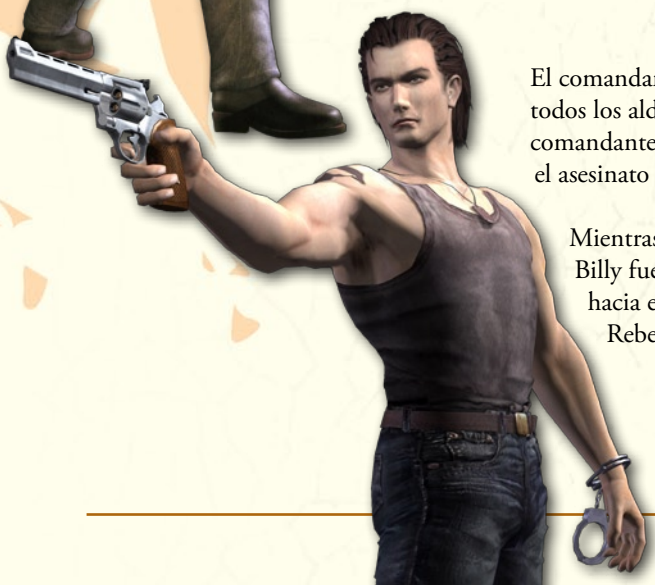
Este hombre, que una vez trabajó como soldado para su país, ahora estaba entre los peores asesinos a la espera del día de su ejecución. Pero, ¿cómo lo hizo este hombre, que una vez llevó a cabo sin reservas la más cruel de las misiones, para caer tan bajo hasta ser un prisionero esperando el momento de su muerte? Todo ocurrió hacía un año.



Billy estaba en misión en África para sofocar una guerra civil; él y varios de sus colegas se habían infiltrado en el interior de la jungla. Su misión era reducir el número de guerrillas, que eran la causa principal de la guerra civil. Sin embargo, a consecuencia de información falsa, la unidad se perdió y vagaron por la selva sin rumbo. Para cuando llegaron al poblado, sólo quedaban cuatro de ellos a causa de calor, enfermedad y varios ataques.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	26
G. SANG.:	A
ALTURA:	181 CM
PESO:	74,2 KG

Una de las poses de Billy con un arma. El arma que se ve aquí es la pistola con la que se le ve equipado desde el principio. Por otro lado, en la imagen de abajo se le ve equipado con un revólver mágnum, que puede conseguirse sólo en un momento concreto del juego. El revolver mágnum es suficientemente potente como para derrotar al poderoso Proto Tyrant con sólo dos tiros.



El comandante de la unidad ordenó a Billy y a sus exhaustos compañeros que mataran a todos los aldeanos, porque la idea de volver a casa con las manos vacías, ponía furioso al comandante. Se le colgó a Billy, que había rechazado llevar a cabo las órdenes de disparar, el asesinato de los 23 inocentes. Un tribunal militar lo sentenció a muerte.

Mientras era transferido a la base Regarthon, donde debía llevarse a cabo la ejecución, Billy fue salvado por el desastre biológico ocurrido en las montañas Arklay. Escapó hacia el Ecliptic Express, que estaba parado en medio del bosque, y allí conoció a Rebecca Chambers, de la unidad S.T.A.R.S..

BILLY COEN

El transmisor inalámbrico colgado de su cintura no es sólo de adorno; tiene su utilidad: El sistema "Partner Zapping" te permite actuar solo, pero cuando tu compañero está en peligro se le enciende la luz al transmisor y se oye la voz del compañero que pide ayuda.

Desde el punto de vista de Rebecca, Billy no era más que un criminal fugado y esposado. Pero él le prometió unir fuerzas con ella durante la crisis e incluso arriesgó su propia vida para ayudarla. Rebecca sospechaba de Billy al principio, pero después de verle tocar el piano y ver su personalidad honesta, su desconfianza hacia él se fue disipando. Entonces, cuando su investigación por el centro de formación de directivos de Umbrella terminó, Rebecca le concedió la libertad a Billy. Para borrar sus huellas, ella presentó un informe acerca de su muerte al cuartel general.

Tras obtener la llave del armario, Rebecca puede elegir entre dos trajes secretos; Billy sólo dispone de uno.

WILLIAM BIRKIN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	36
G. SANG.:	0
ALTURA:	178 CM
PESO:	66,7 KG

William fue el descubridor del virus G, y también el principal responsable del plan para desarrollarlo. Una vez, fue el orgullo de la Corporación Umbrella, pero empezó a tener desacuerdos con la compañía mientras trabajaba con el virus G, y se puso en contacto con el ejército de los EE.UU. Éstos vieron una gran oportunidad: tenían previsto comprar armas bio orgánicas a Umbrella, pero se dieron cuenta que si pudieran contar con un genio como William, eso no sería necesario.

Pero a pesar de que William planeaba monopolizar el proyecto, un ataque de las Fuerzas Especiales de Umbrella le pusieron en un grave aprieto. Justo antes de morir, se inyectó el virus G. Eso le transformó en una forma de vida desconocida (G) y le llevó a su propia destrucción.

William empezó su viaje de convertirse en un brillante científico cuando aun era un adolescente. Su genio científico fue reconocido por Umbrella, se convirtió en un candidato a ejecutivo de la empresa y fue asignado al centro de formación de directivos. En esos momentos, Albert Wesker se encontraba en el mismo curso de formación que él. Compitiendo el uno con el otro, trabajaron de cara al desarrollo del virus Progenitor y finalmente fueron transferidos a los laboratorios de Arklay por el presidente de la compañía, Spencer. Ascendidos a científicos principales encargados del proyecto del virus T a la tierna edad de 16, William procedió con orgullo con ese proyecto. Sin embargo, tres años después del inicio del proyecto, su tranquila vida como científico entró en un estado de caos por la existencia de una persona.

Esa persona era Alexia Ashford, inventora del virus T-Veronica. Se había convertido en la jefa del laboratorio del Polo Sur con tan solo 10 años. William sentía celos de ella. Ardiendo por dentro por su espíritu competitivo y sin un plan adecuado en sus manos, continuó con sus investigaciones y experimentos a un ritmo precipitado.

Esto continuó así hasta que llegó la noticia de que Alexia había muerto en un accidente de contaminación, pero a pesar de la calma que eso le supuso, no hizo avances con su investigación y todo era una pérdida de tiempo. Sin embargo, al final, el punto de inflexión de su trabajo con el virus T llegó cuando logró estabilizar el virus Progenitor y crear un arma bio orgánica increíble llamada Hunter. Entonces, tras numerosos experimentos usando al inmortal conejillo de indias, Lisa Trevor, descubrió un virus desconocido, G, (prototipo del virus G) en su cuerpo, tras inyectarle un organismo parasitario (prototipo desarrollado durante el proyecto Nemesis). La compañía le dio permiso para proceder con la investigación para crear un nuevo virus. Y así, con su esposa Annette, fue reubicado en el nuevo laboratorio subterráneo de Raccoon City y procedió con su malvada investigación del virus G.

ANNETTE BIRKIN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

La esposa de William Birkin, investigador principal del virus G. Siempre ayudando desde las sombras en la importante investigación de su marido, Annette era al principio una científica en los laboratorios Arklay, y conoció a William cuando era el investigador jefe allí. Tras casarse, dio a luz a su hija, Sherry, dos años antes de que descubriera el virus G. Incluso tras ser madre, se volcó de nuevo en la investigación, completamente enamorada de su marido.

Entonces, cuando William recibió el permiso de Umbrella para empezar su nuevo proyecto acerca del virus G, a ella también le permitieron participar. Su papel era el de estar a cargo de las comunicaciones con el exterior desde su nuevo laboratorio subterráneo en Raccoon City. De ese modo, conoció a Brian Irons, jefe del departamento de policía de Raccoon. Como los miembros de S.T.A.R.S. supieron acerca del proyecto del virus G tras el "Incidente de la mansión", William sobornó al jefe. A través de Annette, pudo controlar los actos de la policía.

Cuando Claire Redfield y Leon S. Kennedy se colaron en el laboratorio, Annette les tomó por espías tras el virus G, y mostró abiertamente su hostilidad hacia ellos. Eso era porque Umbrella ya había intentado robarles su investigación, y Annette empezaba a ver a todo el mundo con ojos de sospecha y paranoia. Como las Fuerzas Especiales de Umbrella habían venido usando la fuerza, William se inyectó el virus G para evitar que se lo robaran. Al hacerlo, dejó de ser él.

Cuando su querido esposo fue asimilado por el virus G y se convirtió en un monstruo, una evolución que nadie había previsto se produjo en él. Lo que le quedaba por hacer a Annette ahora era recuperar la muestra del virus G oculto en el colgante de Sherry y continuar con la investigación inacabada de su marido.

Sin embargo, mientras Annette vagaba en busca del colgante en un estado casi de semi locura, fue fatalmente atacada por el monstruo que una vez fue su marido. La imagen de su hija, que estaba entre la vida y la muerte, vino a su mente. Justo antes de morir, recuperó la razón y se disponía a ir a donde Sherry yacía consumida por el virus G. Así que Annette le enseñó a Claire como crear la vacuna. Entonces, tras lamentarse de su comportamiento como madre y dejar claro su arrepentimiento a su hija, Annette dejó este mundo.

SHERRY BIRKIN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	12
G. SANG.:	0
ALTURA:	?
PESO:	?

Sherry es hija única de la figura principal en el programa del virus G, William Birkin. Quizás por no haber recibido mucho amor de sus padres, no habla mucho y parece tener dificultad para expresar sus emociones. Tras el accidente biológico que tuvo lugar en Raccoon, fue a la comisaría de policía a por ayuda, tal y como su madre, Annette, le dijo que hiciera. Se vio forzada a huir de la manada de zombis policías que había allí.

Fue Claire Redfield, que había venido a la ciudad a buscar a su hermano mayor, la que salvó a la solitaria y desvalida niña. Al principio, Sherry estaba completamente asustada y no le hacía caso, pero en cuanto vio que Claire era humana, bajó la guardia y empezaron a trabajar juntas. Sin embargo, algo horrible estaba intentando cazar a Sherry de forma persistente mientras buscaba una forma de escapar de la comisaría. Era el Tyrant fabricado en serie, que había sido infiltrado en la comisaría por Umbrella. El objetivo de su persecución era el de obtener la muestra del virus G que había dentro del colgante que llevaba Sherry en el cuello, y que su padre había escondido allí. Pero Sherry no sabía que el virus se encontraba dentro de una de sus posesiones más valiosas, y ella se limitaba a salir huyendo...

Mientras la persecución del Tyrant continuaba, no fue Umbrella la que puso sus manos en el colgante, sino Ada Wong, una espía enviada por otra organización. Había estado esperando la oportunidad de robar el virus G. Aunque parecía que Sherry ya no era un objetivo después de que el colgante fuera robado, las venenosas garras de un nuevo peligro acechaban: el monstruo G, el que una vez había sido su propio padre, William Birkin. Su mente había sido destruida por el virus G, pero aun actuaba por instinto consciente de ser su padre e intentó implantarle su embrión en Sherry para hacer de ella un medio para que el virus prosperara.

Pero con el bienestar de Sherry en mente, fue Claire quien se mantuvo firme, aunque con una débil luz de esperanza en su corazón. A Sherry le estaba subiendo mucho la fiebre, y era como si el virus G intentara tomar control de su cuerpo, pero se recuperó cuando Claire le inyectó la vacuna. Tras escapar de Raccoon City, Sherry se puso bajo la protección del gobierno de los EE.UU. Fue puesta a salvo y es la única persona en el mundo inmune al virus G.

JAMES MARCUS

(Tipo Misterioso)

DATOS PERSONALES	
EDAD:	70
G. SANG.:	A
ALTURA:	180 CM
PESO:	68,5 KG

Director del centro de formación de directivos de Umbrella. A pesar de que fue asesinado a la edad de 70 años, a causa de un complot de Umbrella, en 1998, 10 años después de su muerte, fue revivido y transformado de forma misteriosa en su "yo" joven. Entonces, para obtener su venganza, empezó sus actividades secretas que debían tener como resultado la destrucción de Umbrella y del mundo entero.

Con el asesoramiento de su amigo, Ozwell E. Spencer, el profesor Marcus, descubridor del virus Progenitor, formó Umbrella junto a Spencer y Edward Ashford. Por decisión de Spencer, fue nombrado director del centro de formación de directivos. Aunque asumió esa posición, por petición propia se le permitió continuar su investigación con el virus Progenitor. Pronto hubo desarrollado el virus T, que debía ser la base de desarrollo de armas bio orgánicas. A continuación, creó el arma bio orgánica original. Al hacerlo, inició su plan para reemplazar a Spencer, que parecía sólo preocupado en la dirección de la empresa. Su objetivo era fortalecer su posición como científico supremo de Umbrella.

Mientras continuaba sus experimentos ultra secretos en el laboratorio subterráneo del centro de formación, la ambición de Marcus y el odio hacia Spencer iban invadiendo su mente poco a poco. Un día, tras realizar unos experimentos con inyecciones a unos animales, a Marcus le pareció curioso no obtener los resultados que esperaba. Así que empezó a usar a los candidatos a directivos más jóvenes como conejillos de indias en su lugar. El número de sacrificios alcanzaron casi a las veinte personas, y sus malvados experimentos quedaron como secretos dentro de Umbrella. Sin embargo, después de que la investigación con armas bio orgánicas en el laboratorio de Arklay alcanzó el nivel 3, alguna gente empezó a reclamar con fuerza que la investigación del profesor Marcus debía cerrarse. Y así, bajo ordenes especiales de Spencer, Albert Wesker y William Birkin se encargaron de poner fin a la carrera científica manchada de sangre de James Marcus.

OZWELL E. SPENCER

Líder de Umbrella. Descendiente de la nobleza europea, Spencer fue uno de los descubridores del virus Progenitor, un nuevo tipo de virus ARN, junto a James Marcus y Edward Ashford. Sugirió que ambos debían unirse a él y crear una compañía para desarrollar armas biológicas basadas en su investigación con el virus. Los tres formaron una empresa tapadera llamada la Corporación Umbrella.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Unknown
DESCONOCIDO

Spencer construyó el laboratorio de investigaciones Arklay, en el bosque de Raccoon el mismo año que el virus Progenitor fue descubierto, para poder avanzar con su investigación en completo secreto. Le pidió al arquitecto de renombre George Trevor que diseñara el laboratorio para que pareciera una mansión desde el exterior. Trevor fue asesinado bajo extrañas circunstancias poco después de que la construcción se completara. Al igual que la esposa de Trevor, Jessica, y su hija, Lisa, fue usado como sujeto de pruebas humano con el virus Progenitor para mantenerle el pico cerrado. Entonces, promoviendo al profesor Marcus, que le resultaba incómodo, para que fuera jefe del centro de formación, gradualmente Spencer fue adquiriendo más fuerza dentro de la compañía.

La investigación llevada a cabo en el laboratorio Arklay en ese momento, no era otra que la del proyecto del virus T, que más tarde ocasionó el "Incidente de la mansión". Este proyecto competía con la investigación independiente del profesor Marcus en el centro de formación. El punto de inflexión del proyecto fue el éxito de experimentos con sanguijuelas mutadas. Cuando Spencer supo de eso, envió a Albert Wesker y a William Birkin, ambos candidatos a directivos en ese momento, a su lado e hizo que mataran a Marcus. Entonces robaron toda la investigación de Marcus con referencia al virus T. De ese modo, Spencer logró perfeccionar el virus T a través de William, y al mismo tiempo tomó el control total de Umbrella.

EDWARD ASHFORD

Quinta generación de los Ashford y cabeza del clan Ashford. Junto a Ozwell E. Spencer y James Marcus, fue uno de los descubridores del virus Progenitor. Los tres fundaron la Corporación Umbrella para encubrir su continua investigación con virus. Al hacerlo, los Ashford alcanzaron el punto más alto de fama de una larga e ilustre saga familiar. Sin embargo, aunque logró fortalecer su lugar dentro de la historia del clan Ashford, dejando tras de si una gloriosa lista de éxitos, falleció en 1968. El liderazgo de la familia Ashford pasó a su hijo, Alexander.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

ALEXANDER ASHFORD

Sexta generación de los Ashford y líder del clan. Aunque era un científico especializado en el estudio de la genética, al parecer, no tenía suficiente talento como para que le contrataran como jefe en ese campo. En realidad, en cuanto Alexander fue cabeza de familia, la influencia de Ozwell E. Spencer iba creciendo día a día. Fue una pérdida de prestigio que habría hecho bramar de rabia a su predecesor, Edward.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Cuando empezó a darse cuenta de eso, Alexander planeó la recuperación del nombre de su familia empezando un proyecto top-secret, el proyecto Código: Veronica, en un laboratorio que había construido en una terminal de transporte del Polo Sur. Su ambición para restaurar el orgullo de su familia y el nombre de su padre y predecesor, Edward Ashford, era una señal de su odio extremo hacia Spencer.

El resultado de su investigación fueron dos gemelos, niño y niña, con habilidades complementarias. El hermano mayor, Alfred, no era más que un subproducto, pero su hermana, Alexia, era el genio que Alexander estaba esperando. Sin embargo, a pesar de que esto debía devolver el orgullo a su familia, acabó teniendo consecuencias nefastas para Alexander.

GEORGE TREVOR

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

El brillante arquitecto que diseñó y supervisó la construcción de la mansión, basándose en las necesidades detalladas de Ozwell E. Spencer. La construcción de la mansión llevó cinco años, y cuando se completó, Spencer decidió que George sabía demasiado. Fue confinado en la mansión, e incluso su familia fue arrastrada hasta allí. Su esposa, Jessica, fue inyectada con el virus Progenitor Tipo A, pero cuando falló al reproducirse como ellos deseaban, se deshicieron de ella. Su hija, Lisa, fue inyectada con el Tipo B, que se reprodujo bien y, por lo tanto, fue confinada bajo constante vigilancia durante décadas como sujeto de pruebas importantísimo.

El "Diario de Trevor" que fue abandonado en la mansión, muestra claramente los esfuerzos que hizo para huir, así como los apasionados ruegos que hacía por la seguridad de su familia. Pero George estaba atrapado por los nuevos dispositivos diseñados y preparados por Spencer, y al final sucumbió en sus intentos de escapar ante el hambre y el cansancio. También acabo siendo usado como sujeto de pruebas humano. Cuando los experimentos no dieron los resultados esperados, se deshicieron de su cuerpo.

George hizo diseños no sólo para Spencer, sino también para Edward Ashford. Reutilizó muchos elementos de la mansión (vestíbulos y cosas así) en la construcción de la base de la Antártida. Por eso, hay tanto parecido entre los dos sitios.

ALEXIA ASHFORD

DATOS PERSONALES	
EDAD:	27
G. SANG.:	?
ALTURA:	175 CM
PESO:	54,3 KG

Un genio, artificialmente creada por Alexander Ashford, sexta generación y cabeza de la noble familia Ashford. Se graduó con las mejores notas de su universidad a los 10 años, y su belleza e inteligencia les recordaba a la gente a las de Veronica, la primera gran matriarca de la familia Ashford. A pesar de que Alfred y ella eran gemelos, su relación era bastante desigual. Él la trataba con sumo amor, mientras que ella mandaba sobre él como un maestro mandaría a un esclavo.

A la edad de 10 años, fue contratada como investigadora jefe en el laboratorio de la Antártida. Sorprendía a los otros científicos al llevar a cabo las investigaciones del virus T y el T-Veronica simultáneamente. Pero cuando la investigación alcanzó un punto crucial, esta chica, que había nacido con un corazón lleno de pura maldad, usó a la fuerza a Alexander en un experimento y le inyectó el virus. Pero resultó que no podía vivir simbióticamente con el virus T-Veronica, así que se transformó en un monstruo espantoso. Este experimento fue un fracaso, pero para Alexia, fue una fase importante que abrió nuevos caminos de investigación para ella.

Cuando su investigación se aproximaba a la fase final, Alexia decidió usarse a sí misma como sujeto de pruebas. Esta vez, iba a inyectar a su propio cuerpo el virus T-Veronica. Al hacerlo, sin embargo, debía entrar en sueño criogénico. A todo el mundo se le dijo que había muerto, pero en realidad el plan estaba yendo según lo previsto.

Quince años después, el T-Veronica empezaba a poder vivir en simbiosis con su cuerpo, y se despertó con asombrosos nuevos poderes. Su investigación al fin se había completado. Tras despertar, Alexia le inyectó a Steve Burnside, que se encontraba en la base de la Antártida, el T-Veronica. Quería ver de nuevo lo que hacía el virus si no podía entablar una relación simbiótica.

Alexia sólo pensaba en su fama, y su ambición crecía más y más. Pero a la vez, su destrucción se acercaba también más y más de la mano de Claire Redfield, impaciente por vengarse por lo de Steve, y de su hermano mayor Chris. Fue incapaz de vencerlos, y cuando intentó usar el poder contenido en el virus T-Veronica, fracasó y acabó muerta. De ese modo, se cerró un telón a esa mente científica brillante y feroz, que murió sin culminar sus ambiciosos objetivos.

ALFRED ASHFORD

DATOS PERSONALES	
EDAD:	27
G. SANG.:	?
ALTURA:	176 CM
PESO:	61,8 KG

Comandante de la base de la isla Rockfort. Aunque el cabeza de familia de los Ashford (sexta generación) y oficial ejecutivo de la Corporación Umbrella, Alexander Ashford, es su padre, hay un oscuro secreto tras su nacimiento. Para poder realzar el honor de los Ashford, Alexander empezó un proyecto secreto de clonaje (Proyecto Código: Verónica) para crear clones superdotados de Veronica Ashford. El resultado fueron los gemelos Alfred y Alexia. Pero al contrario de Alexia, quien había nacido como genio, tal como se esperaba, Alfred sólo era algo más inteligente que una persona normal y se le consideró un "fracaso".

Cuando los gemelos tenían 12 años, Alfred descubrió que habían sido creados artificialmente, lo que creo gran desconfianza hacia su padre. Ese mismo año, Alexia usó a su desventurado padre como sujeto de pruebas en sus experimentos, inyectándole el virus T-Veronica. Entonces realizó el experimento en sí misma y entró en sueño criogénico. De ese modo, las circunstancias condujeron a Alfred a ascender en la compañía a la vez que él iba descendiendo poco a poco al pozo de la locura.

Se graduó en una universidad británica de renombre en 1993 y se le dio el control de las bases de la Antártida y de la isla Rockfort. Aunque lo que hubiera querido era conseguir el control total de Umbrella, todo cuanto hacía en realidad en la isla era torturar prisioneros y decorar la base con sus objetos de coleccionista militares. Para Umbrella, era una molestia, nada más que un insignificante dictador que intentaba emular una grandeza que jamás podría alcanzar.

Con nadie que le consolara, su descalabro mental se aceleraba mientras pasaba los días obsesionándose con la restauración del poder de su familia. Al final, para aliviar su soledad, otra personalidad empezó a emerger de su torturada mente. Esa personalidad era una versión idealizada de Alexia que había creado con su propia imaginación.

Quince años después de que Alfred heredara el liderazgo de la familia Ashford, Albert Wesker, conocedor de la poca traza de Alfred, organizó un ataque a la base de la isla Rockfort para robar el virus T-Veronica. La base entera se sumergió en el caos después de que sus tropas causaran la dispersión del virus T por toda la isla. Mientras Albert buscaba a Alexia, Alfred eligió dar caza a Claire Redfield, que había escapado de la prisión. Por error, creyó que Claire era una espía infiltrada en la base. Para Wesker, fue un giro inesperado de la situación, aunque bienvenido, e incluso divertido. Con un rifle de francotirador siempre bien agarrado, persiguió a Claire por todas partes, hasta su lugar de nacimiento, la base de la Antártida. Pero irónicamente, el mismo día que su queridísima hermana despertó tras quince años de sueño criogénico, fue disparado por Steve Burnside, ahora aliado de Claire, y lo empujó hacia su muerte cayendo por una profunda grieta glacial.

ENRICO MARINI

DATOS PERSONALES	
EDAD:	41
G. SANG.:	0
ALTURA:	190 CM
PESO:	83,0 KG

Líder del equipo Bravo y segundo comandante de los S.T.A.R.S., Enrico es un veterano con habilidades muy avanzadas para la supervivencia y sus subordinados confían plenamente en él. A pesar de tener experiencia más que necesaria para dirigir a la unidad S.T.A.R.S., la fuerte influencia de la Corporación Umbrella hizo que ese lugar fuera cedido a Albert Wesker.

El equipo Bravo de Enrico estaba inquieto por los extraños sucesos en Raccoon City y se desplegaron a las montañas Arklay para investigar el asunto. Sin embargo, a causa de un misterioso problema en el motor, su helicóptero se vio obligado a hacer un aterrizaje de emergencia. El equipo Bravo, de repente, se vio forzado a sobrevivir a los horrores que había en el bosque Raccoon. Tras descubrir un coche patrulla volcado y las órdenes de traslado de Billy Coen cerca de los cadáveres de unos policías militares, Enrico decidió que su deber era perseguir a Billy, que parecía ser el culpable de lo ocurrido allí.

Pero la persecución del equipo Bravo se hizo extremadamente peligrosa por la contaminación biológica, y fueron cayendo como moscas a manos de las feroces criaturas que les rodeaban por todas partes.

En otro lugar, Rebecca Chambers ya había encontrado a Billy. Convencida de su inocencia, empezaron a trabajar juntos para sobrevivir. Tras recibir informe de Rebecca, a la que se encontró cerca del centro de formación de directivos, se dirigió directamente al laboratorio de investigación de Arklay. Mientras investigaba la mansión, empezó a sospechar de que algún miembro de S.T.A.R.S. era un traidor, y que habían caído en una trampa.

Pero fue cuando el equipo Bravo había sido casi eliminado por completo cuando supo que Wesker les había estado manipulando desde siempre. *No puedo permitir que ningún otro miembro de mi equipo se sacrifique*, pensó Enrico. Poniendo en riesgo su propia reputación y vida, Enrico decidió confiar la verdad a los miembros del equipo Alpha. Pero Wesker, la cabeza pensante tras todo el asunto, no podía quedarse sentado tan tranquilo mientras eso ocurría. Así que asesinó sin compasión a Enrico Marini.

KENNETH T. SULLIVAN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	45
G. SANG.:	0
ALTURA:	188 CM
PESO:	96,8 KG

Miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.. Posición “Point Man”. Kenneth tiene un apasionado interés en el paisajismo y tiene mucho talento en ese campo como profesional. Es un hombre de pocas palabras y de carácter tranquilo. Es el miembro de más edad del equipo Bravo, y como Enrico, es un veterano cuya experiencia le es de mucha ayuda en sus investigaciones. Sus responsabilidades consisten sobretodo en investigar y asegurar la posición. Como posee un título en química, también es responsable de temas de protección frente a productos químicos.

Tras entrar en la mansión, cayó presa de los zombis y fue descubierto en una situación desesperada por el equipo Alpha. Además, la cámara CCD fijada en su hombro capturó parte del ataque del zombi, y esa información fue encontrada allí en una cinta DV.

RICHARD AIKEN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	23
G. SANG.:	AB
ALTURA:	172 CM
PESO:	62,5 KG

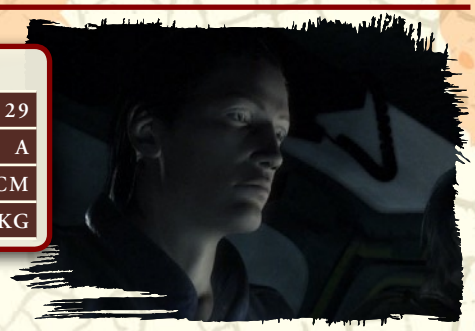
Miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.. Posición "Backup Man". Su principal responsabilidad durante las misiones son las comunicaciones. Tiene una personalidad alegre y por lo general es un hombre sincero y directo.

Le han dado la tarea de cubrir a Rebecca Chambers, a la que se la considera aun un miembro algo verde en el equipo. Su arma favorita es la escopeta.

Tras entrar en la mansión, fue incapaz de resistir el ataque de la serpiente gigante, Yawn, y fue envenenado por su mortal mordisco. Gracias a la rápida administración del suero por parte del equipo Alpha, le salvaron la vida de forma temporal. Pero al poco, se sacrificó para salvar a sus compañeros del equipo Alpha.

FOREST SPEYER

DATOS PERSONALES	
EDAD:	29
G. SANG.:	A
ALTURA:	183 CM
PESO:	71,1 KG



Miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.. Posición "Omni Man". Su responsabilidad principal en el equipo es la de mantenimiento de vehículos. Está considerado por sus compañeros un magistral tirador y un hombre que hará lo que haga falta para completar su misión a la perfección. Ha conocido a Chris Redfield y Jill Valentine antes de que ninguno de ellos se uniera a los S.T.A.R.S. En particular, forjó una sólida amistad con Chris, con quien competía cada año en el concurso de mejor tirador del departamento.

Con gran confianza en su puntería, encontró la muerte a manos de armas bio orgánicas en la mansión. Su cadáver fue encontrado en la terraza. Sin embargo cuando el equipo Alpha llegó, volvió a la vida en forma de zombi sediento de sangre, y atacó a Chris y a sus amigos con ferocidad.

EDWARD DEWEY

DATOS PERSONALES	
EDAD:	26
G. SANG.:	A
ALTURA:	188 CM
PESO:	112,1 KG

Miembro del equipo Bravo de los S.T.A.R.S.. Posición "Rear Security". Nunca lo dirías por su enorme e imponente constitución, pero su afición es bailar.

Aunque normalmente Dewey era el piloto principal, durante las operaciones en el bosque de Raccoon, le cedió los controles a Kevin Dooley del R.P.D. y asumió la posición de copiloto. Tras el accidente del helicóptero, cogió su fiel rifle e investigó el Ecliptic Express, pero fue mordido por un zombi y se convirtió en el primer sacrificio del equipo. Después, Rebecca le vio vagando por el tren y ella puso fin a su miseria.

JOSEPH FROST

DATOS PERSONALES	
EDAD:	27
G. SANG.:	B
ALTURA:	179 CM
PESO:	72,3 KG

Miembro del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Posición "Omni Man". Es mecánico de armas con un temperamento agradable, y es conocido por su característico pañuelo rojo atado alrededor de la cabeza. Quizás sea por su apasionada personalidad, pero tiene tendencia a volverse loco en situaciones peligrosas, lanzándose en plena línea frontal de la batalla.

Pero sus días de meterse en líos llegaron a un triste final cuando fue asesinado en acto de servicio por una manada de perros Cerberus. Fue la primera víctima del "Incidente de la mansión".

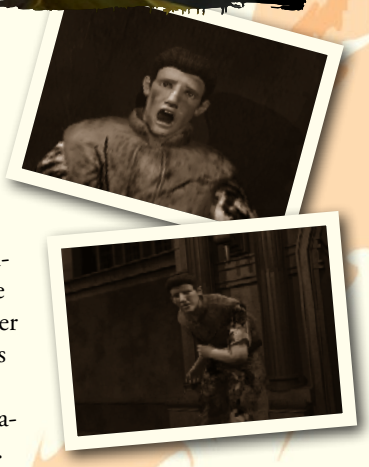
BRAD VICKERS

Miembro del equipo Alpha de los S.T.A.R.S.. Posición "Rear Security". Está a cargo de la protección química del equipo y también hace las veces de piloto de helicóptero.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	35
G. SANG.:	0
ALTURA:	174 CM
PESO:	60,8 KG

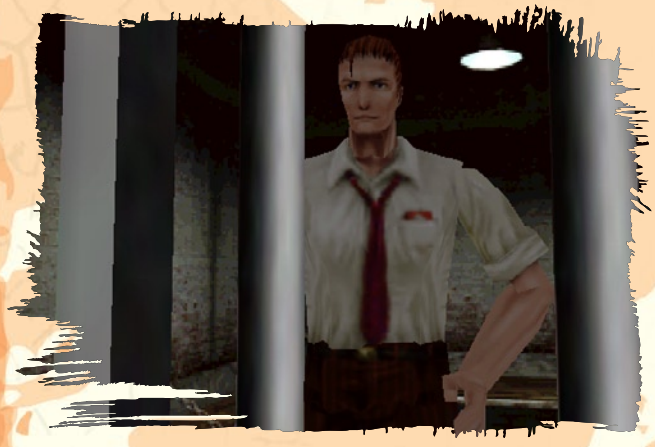
A pesar de que Brad era el piloto en la misión de rescate del equipo Bravo en el "Incidente de la mansión", huyó como un cobarde cuando vio asomar el peligro, abandonando a sus compañeros a su horrible suerte. Después de que el equipo Alpha escapara de la mansión, se puso en contacto con ellos de nuevo, quizás torturado por su mala conciencia. Manteniendo comunicación continua con Chris Redfield y Jill Valentine, consiguió escapar hacia el laboratorio de Arklay antes de la explosión. Después, logró rescatar a Chris, Jill, Barry Burton y Rebecca Chambers y devolverlos al cuartel general.

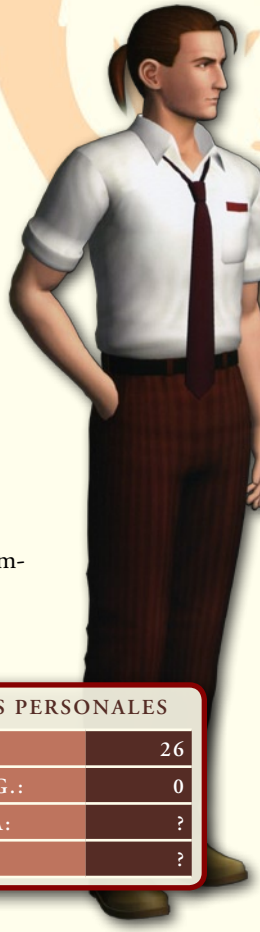
Tras regresar a Raccoon City, Brad mantuvo distancias con los miembros que se dedicaban a perseguir a Umbrella. Se imaginó que era mejor no correr riesgos innecesarios. Sin haber estado directamente expuesto a los incidentes pasados, no tenía ningún interés en meterse en líos. Pero como si fuera un castigo divino por apartar la mirada de la realidad, fue asaltado por el peor de los horrores. Como resultado del accidente biológico, Raccoon City, donde creía que estaría a salvo, fue destruida.



En medio de la ciudad infestada de zombis, Brad, simplemente, entró en pánico. Encontró a Jill una vez más, pero no hacía más que gritar cosas ininteligibles, y no ofreció ningún tipo de ayuda. Había perdido cualquier orgullo y disciplina que pueda tener un miembro de S.T.A.R.S. y todo lo que podía hacer era huir de su perseguidor, Nemesis Tipo-T. Pero al final, se quedó sin sitio en el que esconderse, y fue atrapado y asesinado por su persecutor. Irónicamente, acabó convertido en zombi y vagó sin rumbo por la comisaría de policía...

BEN BERTOLUCCI





Un periodista freelance del más alto calibre. Aunque Ben es bastante ambicioso y le encanta el dinero, también tiene una voluntad fuerte de hasta ponerse en peligro si con eso puede hacer pública una injusticia.

Como Leon S. Kennedy, sintió preocupación por los escalofriantes sucesos de Raccoon City. Para poder averiguar la verdad, se encerró en las celdas de la comisaría de Raccoon City.

Mientras Raccoon City se enfrentaba a su destrucción como resultado del accidente biológico, Ben robó una llave del guarda. Sin embargo, en lugar de escapar, eligió quedarse en la celda y permanecer escondido. Seguramente, fue para salvaguardarse de los zombis, pero eso le acabó llevando a su perdición. Haciendo caso omiso a los consejos de Leon para escapar, Ben fue atacado y asesinado por G.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	26
G. SANG.:	0
ALTURA:	?
PESO:	?

BRIAN IRONS

Comandante del departamento de policía de Raccoon City, y el hombre responsable de la matanza de su propia gente. Mientras hacía ver que era un jefe de policía de buen corazón, preocupado ante todo por la seguridad de la ciudad, en realidad estaba preocupado únicamente en llenarse los bolsillos. Durante los últimos cinco años, Brian había estado aceptando sobornos de la Corporación Umbrella para que encubriera todo tipo de actividades ilegales. Además, se dedicaba a parar cualquier investigación que tuviera relación con las investigaciones secretas de Umbrella. Cualquier actividad sospechosa cerca de Raccoon City era rápidamente tapada.

Usando el dinero que ganaba en los sobornos, Brian compró pinturas y trofeos carísimos. Su afán de coleccionismo no tenía límites, y se convirtió en un auténtico maníaco del arte, tanto que incluso adornaba salas ocultas de la comisaría con sus obras. En su insaciable codicia, Brian puso dispositivos de seguridad por toda la comisaría para conservar su "secreto", pero sus contramedidas no tuvieron el éxito deseado. En concreto, las notas que dejaba su secretario y los informes diarios del técnico del alcantarillado dejaban en evidencia sus maquinaciones y excentricidades. Estos documentos no muestran únicamente lo estúpido que era este hombre, sino también cómo gente de su entorno conocían su auténtica naturaleza.

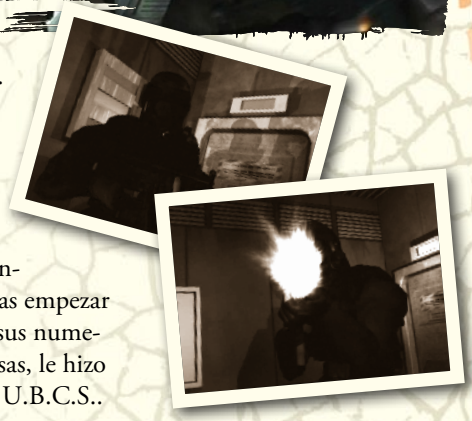
La situación de Brian empezó a estar fuera de control justo después del "Incidente de la mansión". Cuando los cuatro supervivientes volvieron, el investigador de Umbrella William Birkin le pedía una y otra vez que aumentara la vigilancia hacia esos cuatro. En respuesta a esas peticiones, cortó las investigaciones de los S.T.A.R.S. con referencia a Umbrella. A cambio, recibió un "regalo" de 10.000 dólares. Sin embargo, finalmente, fue pillado en una investigación trampa iniciada por Asuntos Internos, y alguna información se coló a la prensa.

El informe de A.I. describía a un hombre totalmente distinto del que había estado dando la cara en el departamento. Durante sus años de universidad, fue arrestado dos veces por violación, y rechazó someterse a su evaluación psiquiátrica anual. Al parecer, Brian era un lobo con piel de cordero.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	42
G. SANG.:	B
ALTURA:	?
PESO:	?

Durante la destrucción de Raccoon City, se desató su locura interior y se salió de la senda de la cordura. Cerró la comisaría de policía, e incluso intentó hacer del cadáver de la hija del alcalde un trofeo disecado.

HUNK



DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Líder del equipo de una unidad privada bajo el control directo de los ejecutivos, las Fuerzas Especiales de Umbrella o U.S.S.. HUNK, del equipo Alpha, recibió órdenes secretas de Christine Henri, de la sucursal francesa, cuando ocurrió la calamidad biológica en Raccoon City. Tenía que infiltrarse en el laboratorio subterráneo junto a sus compañeros de equipo. Mientras se defendían de G, antes William Birkin, logró sin ayuda robar el virus G de su cápsula. Tras huir en helicóptero, se encontró con los representantes de Umbrella en Loire Village, les entregó la muestra y completó su misión.

No hay duda de que se comporta como un guerrero profesional, pero sus habilidades son fruto del entrenamiento militar que recibió en la isla Rockfort. Lo recibió en las instalaciones de la isla en 1996 y aunque lo completó, visitó la isla varias veces cuando se le encomendaban misiones de envío de armas bio orgánicas de gran escala. Parece que aunque mostraba sus respetos a Alfred Ashford, comandante de las instalaciones, cuando presentaba sus informes al cuartel general, tenía opiniones poco favorables hacia él. Tras empezar su carrera en batallas reales, acabó siendo conocido como "La Muerte Personificada" por sus numerosos éxitos. Pero esos éxitos, junto a su inusual tasa de supervivencia en misiones peligrosas, le hizo ganarse los celos y enemistad de Nicholai Ginovaef, uno de los líderes de escuadrón de la U.B.C.S..

ROBERT KENDO

DATOS PERSONALES	
EDAD:	40
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Superviviente japonés-americano al que Leon S. Kennedy conoció al llegar a Raccoon City. Robert es el propietario de la tienda de armas Kendo que hay al lado de la comisaría de policía, y su hobby es pescar.

Forjó una estrecha relación con Barry Burton, experto de armas de los S.T.A.R.S., e incluso le permitía llamarle Bob. Quizás porque las dio a los ciudadanos que quedaban vivos, pero tras el brote del virus, no quedaba ningún arma útil en la tienda, y no fue capaz de defenderse del todo con el arsenal patético que le quedaba.

A pesar de que la personalización del arma de los S.T.A.R.S., la Samurai Edge, estaba a cargo de Robert, el trabajo en realidad lo hizo su hermano mayor, Joe Kendo. Ya que los S.T.A.R.S. recibían dinero de forma muy generosa de Umbrella, Joe pudo usar partes de altísimo rendimiento para la reconstrucción de las armas.

NICHOLAI GINOVAEF

Comandante del escuadrón B de la unidad Platoon Delta de la U.B.C.S.. Nacido en Moscú, Rusia, Nicholai es un ex miembro de los Spetsnaz, la Fuerzas Especiales Rusas. Con su tasa de supervivencia, es el único que podría hacer sombra a HUNK. Durante la Guerra Fría, tomó parte en numerosos asesinatos políticos y operaciones de insurgencia, pero debido a la naturaleza secreta de esas misiones, gran parte de su historia está envuelta en el misterio. Precisamente este sórdido pasado es el motivo de que el nombre Nicholai Ginovaef exista.

Sus habilidades como guerreo son insuperables, y es un hecho reconocido por altos cargos dentro de Umbrella. Por otro lado, hay criticas en aumento en su propia unidad con respecto a qué le hace tener una tasa de supervivencia tan alta, y no es muy apreciado por los suyos.

Como el sigilo es su especialidad, no se deja ver mucho en el escenario principal, pero pueden verse muchas de sus impresionantes habilidades militares en el modo “Los Mercenarios”.

Durante las operaciones privadas de rescate en Raccoon City, a Nicholai se le encargaron unas tareas secretas. El objetivo real de Umbrella era el de conseguir datos de combate e información médica de las armas biológicas que se encontraban en desarrollo en aquel momento, y Nicholai fue el primero de unos cuantos al que se le encargó esa labor.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	35
G. SANG.:	A
ALTURA:	187 CM
PESO:	102 KG

Nicholai, el imperturbable Supervisor. Ya que el sigilo es su modo básico de operar, no le verás mucho durante el juego principal, pero puedes ver muchas de sus increíbles habilidades militares en el modo "Los Mercenarios".

Con experiencia de combate tanto en territorio urbano como en bosque, Nicholai se iba aproximando gradualmente a completar con éxito sus deberes. Experto en preparar bombas trampa y en el arte del asesinato, atrapar a sus camaradas no fue una tarea complicada. Incluso en situaciones desesperadas sabía como superar a su adversario. Sus habilidades como agente de infiltraciones llegaban casi a lo legendario.

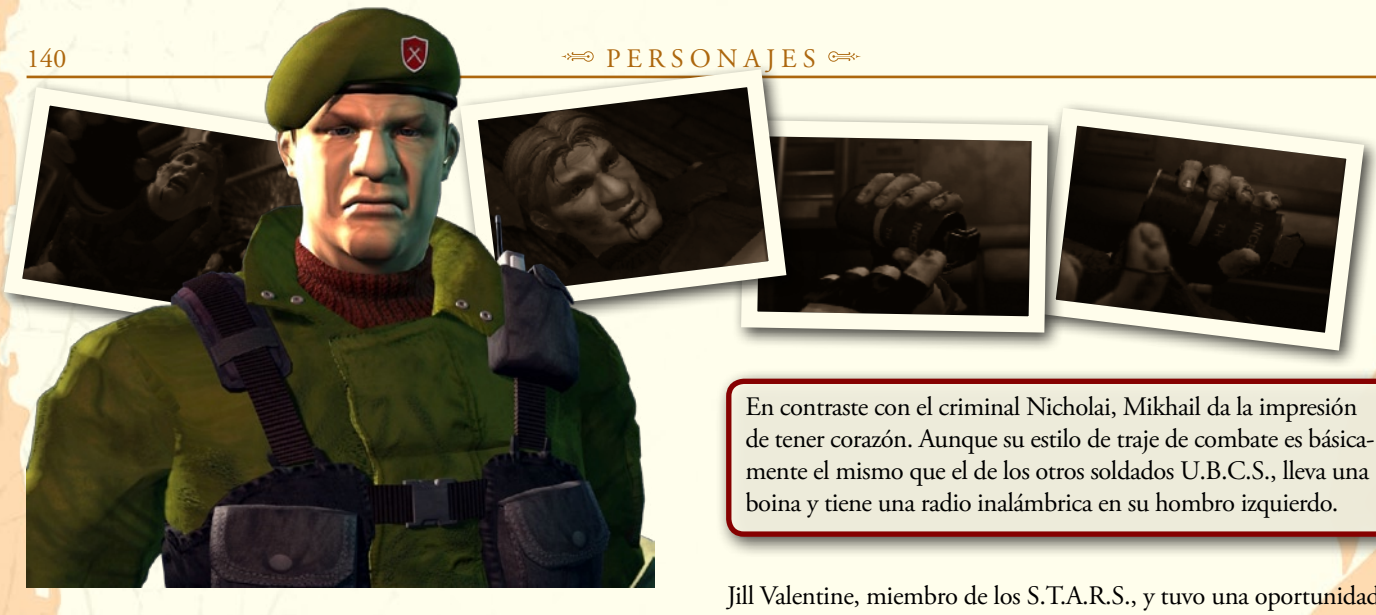
Cuando Jill supo de su identidad, ya había completado su objetivo. Todo había ido tal y como había planeado. Y más tarde, cuando logró robar un helicóptero para escapar, mostró hasta qué punto tenía pocos escrúpulos dejando morir a Jill y a su compañero, Carlos Oliveira. Nicholai tenía previsto que quedaran reducidos a cenizas durante el plan militar de esterilización del ejército de los EE.UU..

MIKHAIL VICTOR

Comandante del equipo Platoon Delta de las U.B.C.S.. Nacido en San Petersburgo, Rusia, Mikhail alcanzó el rango de teniente en la Armada Roja, pero fue obligado a dimitir tras el colapso de la U.R.S.S.. Entonces se unió a la guerrilla de su esposa y participó en numerosas acciones terroristas que tenían como objetivo la liberación de varios colectivos autóctonos. Utilizando sus impresionantes habilidades de liderazgo, tuvo un gran éxito en muchas acciones bien organizadas. Pero cuando fue capturado junto a sus hombres por tropas del gobierno, fue obligado a unirse a las U.B.C.S. como garantía de la seguridad de sus hombres.

Tras un tiempo con Umbrella, fue nombrado comandante de la Delta Platoon, liderando a 30 jóvenes y fuertes soldados. Ahí demostró en serio su brillante capacidad como líder. Su fuerte espíritu de desafío y gran liderazgo forjó una unidad muy leal y sacó las mejores cualidades de sus subordinados.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	45
G. SANG.:	A
ALTURA:	178 CM
PESO:	98 KG



En contraste con el criminal Nicholai, Mikhail da la impresión de tener corazón. Aunque su estilo de traje de combate es básicamente el mismo que el de los otros soldados U.B.C.S., lleva una boina y tiene una radio inalámbrica en su hombro izquierdo.

Como parte de la operación de rescate de Raccoon City, Mikhail y su equipo Platoon Delta aterrizaron en el centro de la ciudad, que estaba plagada de zombis. Incapaces de resistir el aplastante número de zombis, pronto fueron aniquilados. Mikhail fue gravemente herido. Tras poder huir por los pelos al interior de un tranvía junto al líder del escuadrón B del equipo, Nicholai Ginovaef, conoció a Jill Valentine, miembro de los S.T.A.R.S., y tuvo una oportunidad para escapar. Escapar de la ciudad con la ayuda del tranvía era su último recurso. Jill y Carlos empezaron a trabajar frenéticamente para reparar el tranvía. Pero su trabajo fue en vano cuando Nicholai desapareció y fueron atacados por su perseguidor, Nemesis Tipo-T. En un momento de desesperación total, Mikhail eligió hacerse volar junto a Nemesis para que Jill y compañía pudieran escapar.

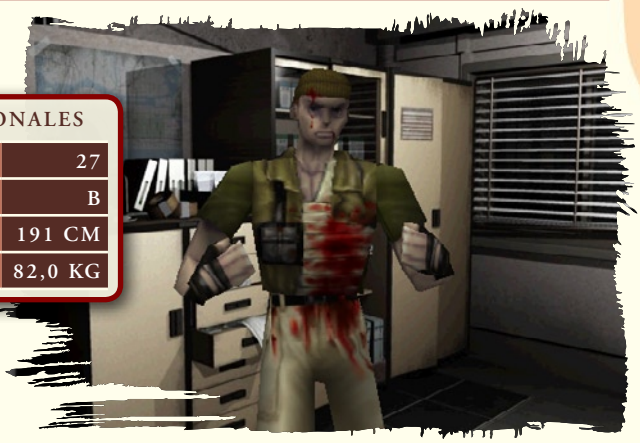
TYRELL PATRICK

DATOS PERSONALES	
EDAD:	32
G. SANG.:	AB
ALTURA:	182 CM
PESO:	90,0 KG

Miembro del escuadrón A de la unidad Platoon Bravo de la U.B.C.S.. Nacido en la República de Suriman, se unió a la Legión Extranjera Francesa tras mudarse a Holanda. Aunque es un mercenario de muchos recursos, se interesó en montar su propio negocio, pero no tenía talento para hacer dinero. Cuando estuvo en la Legión Extranjera, se involucró en la venta de armas en el mercado negro, y cuando las armas que vendió se usaron en genocidios, fue sentenciado por un tribunal militar a cadena perpetua. Se unió a la U.B.C.S. para conmutar dicha sentencia.

Pero unirse a la U.B.C.S. no calmó su avaricia, y aceptó el cargo de Supervisor para ganar una recompensa extra. Al final, fue víctima de la traición de Nicholai Ginovaef y fue asesinado.

MURPHY SEEKER



DATOS PERSONALES	
EDAD:	27
G. SANG.:	B
ALTURA:	191 CM
PESO:	82,0 KG

Miembro del escuadrón A de la unidad Platoon Alpha de la U.B.C.S.. Un tirador experto con una personalidad introvertida, es un ex marine de los EE.UU. y un estupendo soldado. Su motivo para unirse a la U.B.C.S. fue el mismo que el de Tyrell: conmutar la cadena perpetua. Fue sentenciado por usar un rifle de caza contra 20 miembros de una pandilla callejera que habían matado a sus hermanos. Tras adquirir el estatus de semidiós por su milagrosa habilidad disparando en la temporada que pasó con los marines, Murphy fue contratado como francotirador por la U.B.C.S. Sin embargo, fue muerto por Carlos (Nicholai) cuando empezó a mostrar signos de infección tras la destrucción de su unidad.

JOHN

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Unknown
DESCONOCIDO

Científico del laboratorio de Chicago de Umbrella, John trabaja actualmente en el laboratorio de Arklay. Después de que William Birkin fue transferido al laboratorio subterráneo de Raccoon City, John fue reasignado para trabajar en su lugar. Heredó el cargo de jefe responsable de observación de investigación y desarrollo con las armas biológicas. Sin embargo, a pesar de ser un científico brillante, rechazó participar en investigaciones criminales, y en consecuencia, los superiores de la Corporación Umbrella le mostraron antipatía y aversión.

En esos momentos, la naturaleza noble de John encontró su principal apoyo en su amante, Ada Wong. Conoció a John tras penetrar en las instalaciones de Arklay disfrazada de científica. Su misión era obtener toda la información relativa a la investigación del virus T. Al parecer, él la creyó hasta el final, porque en Junio de 1998, le mandó una carta en la que admitía estar infectado con el virus T y pidiendo que hiciera pública la historia.

KEVIN DOOLEY

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Piloto del Departamento de Policía de Raccoon. A pesar de que no es un miembro de S.T.A.R.S., cuando el equipo Bravo fue enviado a investigar el bosque, sus superiores le encargaron asistencia y servicio como piloto principal en lugar de Edward Dewey. Tras el accidente con el helicóptero, se quedó en el interior de la cabina, a la espera de la llegada del equipo Alpha. Fue atacado y asesinado por una manada de perros "Cerberus". Su cuerpo fue descubierto por Joseph Frost, del equipo Alpha.

MARVIN BRANAGH

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Miembro superviviente de la policía de Raccoon, y el primero de ellos al que el agente Leon S. Kennedy encuentra. Hasta hacía pocos días, a pesar de estar bajo la ley marcial, se dedicaba a realizar tareas bastante rutinarias, como escribir un informe acerca del robo de una joya (investigación suspendida) y preparar la fiesta de bienvenida de Leon. Tras la contaminación biológica, él y los otros policías, se encerraron con barricadas en el ala oeste de la comisaría. Perdió a la mayoría de sus camaradas cuando los zombis lograron entrar, y el mismo Marvin resultó gravemente herido. Sabiendo que iba a convertirse en un zombi, Marvin echó a Leon y a los demás de la oficina y cerró la puerta, no sin antes rogar que salvaran a sus compañeros. Horas más tarde, como era de esperar, finalmente se convirtió en un zombi y atacó.

MICHAEL WARREN

Alcalde de Raccoon City desde hace 11 años. 32 años antes del "Incidente de la mansión", llegó a Raccoon como ingeniero eléctrico para traer energía a la ciudad. A continuación, en 1968, impulsó la red de tranvías, y en 1987 fue elegido alcalde con mayoría aplastante. Gracias a su compromiso inquebrantable de promover el desarrollo de la ciudad, se instauró una estatua de bronce con su figura en el ayuntamiento.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

A pesar de la imagen de hombre virtuoso, operaba en secreto con la Corporación Umbrella, malversaba fondos, y aceptaba sobornos regularmente. Para poder llenarse los bolsillos, invitó a Umbrella a construir fábrica tras fábrica en su ciudad. De hecho, Umbrella era el mayor patrocinador del plan de ordenación de Raccoon City "Una Brillante Raccoon para el Siglo XXI", el cual incluía la creación de la nueva unidad S.T.A.R.S.

Warren entró en pánico cuando, como resultado de su fracaso de intentar controlar el crecimiento de Umbrella, la ciudad sufrió la trágica calamidad biológica. Por si no fuera poco, en lugar de entregarse a salvar a la gente de la ciudad, huyó como un cobarde y se puso bajo la protección del ejército de los EE.UU.

LA HIJA DEL ALCALDE

La hija de Michael Warren, el alcalde. Tras el brote biológico, el jefe de policía, Brian Irons, la secuestró y la encerró en su despacho. Al parecer quería conservarla como trofeo disecado, así que la mató. Dando más valor a su vida que a la de su hija, el alcalde huyó de la ciudad mientras ella se dirigía hacia un destino horripilante.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

DARIO ROSSO

Un ciudadano al que Jill Valentine conoce en un almacén en la zona residencial de Raccoon City. Mientras huía de los zombis, perdió a su hija y se refugió en el almacén. Jill decidió que el almacén no era seguro, y le aconsejó escapar, pero Dario lo rechazó. Al perder la cabeza al poco de perder a toda su familia, se escondió en un camión y se negaba a escuchar nada de lo que Jill le dijera.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

Poco después, cuando los zombis se apoderaron por completo del almacén, Dario, solo y muerto de miedo, plasmó sus pensamientos en un diario. Allí, descubrimos que su sueño secreto era convertirse en novelista. Al final, un incontrolable miedo hizo que saliera del camión y los zombis lo atraparon y devoraron.

RODRIGO JUAN RAVAL

DATOS PERSONALES	
EDAD:	32
G. SANG.:	?
ALTURA:	178 CM
PESO:	75 KG

Jefe de seguridad del laboratorio europeo n.º 3 de Umbrella y encargado de la escolta de los prisioneros. Capturó a Claire tras su intento de penetrar en la red de seguridad del laboratorio. Y fue el soldado que la escoltó hasta la isla Rockfort. Pero al poco de su llegada, la dejó escapar después de que las fuerzas especiales de Albert Wesker atacaran y dejaran la isla en un estado de caos a causa del brote biológico desatado. Rodrigo, en realidad, era originario del pueblecito de la isla Rockfort y hacía poco que trabajaba para Umbrella. Cuando Umbrella compró la isla, la aldea fue destruida. Sin otro sitio al que ir, Rodrigo aceptó el trabajo de seguridad con el mismo grupo que destruyó su casa.

Dejó que Claire escapara por su creciente asco hacia la Corporación Umbrella, y hacia sí mismo por trabajar por ellos. Ya no le importaba el destino de Umbrella, ni el suyo. La herida que recibió durante el ataque en la isla fue fácilmente curada por la medicina que Claire le trajo, pero la herida en su alma no era tan fácil de arreglar. Lleno de reproches, se dirigió al cementerio subterráneo a reunirse con su familia. Sin embargo, fue atacado y engullido por un gusano gigante que salió de repente del suelo. A pesar de que Chris Redfield logró ayudarle, ya era un poco tarde y Rodrigo murió en paz, rodeado de su querida familia.

VERONICA ASHFORD

Matriarca y primera dama de la familia Ashford. Conocida por su notoria combinación de inteligencia y belleza, sus descendientes hasta el día de hoy sienten gran orgullo por su grandeza. Por esa razón, o alguna otra, su cadáver fue momificado y conservado en la casa europea de Alexander Ashford, el cabeza de la sexta generación del clan. El propósito del tan ambicioso proyecto "Código: Veronica" era ni más ni menos que la creación de un genio científico, un auténtico genio descendiente de su ilustre predecesora, Veronica. Usando su cuerpo momificado, Alexander pudo extraer material genético viable, y parecía que el proyecto iba a tener éxito. Pero en lugar de recrear la magnificencia de la Verónica original, creó a la malvada Alexia.

DATOS PERSONALES	
EDAD:	?
G. SANG.:	?
ALTURA:	?
PESO:	?

El mundo de *Resident Evil* no existiría sin las criaturas que lo habitan. El capítulo siguiente detalla información concerniente a su origen, características, patrones de ataque y puntos débiles, tal y como aparecen en el juego. También se incluyen variaciones de las criaturas y qué diferencias hay entre ellas.

CRIATURAS

Zombi 145
Variaciones de zombi . . . 146
Crimson Head – Crimson Head Prototipo 1 147
Eliminator 148
Cerberus – Perro zombi . 149
Murciélago infectado – Murciélago 151
Chimera 152
Lisa Trevor 152
Hunter 153
Variaciones de Hunter . . 154
Licker 155
Proto Tyrant 156
Tyrant – Super Tyrant . . 157
Variaciones de Tyrant . . . 158
Nemesis Tipo-T 159
G 161
Bandersnatch 163
Nosferatu 163
Monstruo Steve 163
Alexia 164
Cuervo 165
Avispa 166
Cucarachas Grandes 166
Hormiga 166
Polilla – Polilla gigante . . 167
Plague Crawler 168
Web Spinner – Black Tiger – Araña Gigante – Viuda Negra – Viuda Negra Gigante . . . 169
Variaciones de Arañas . . . 170
Drain Deimos 171
Brain Sucker 171
Stinger 172
Centurión 173
Grave Digger 174
Sliding Worm 174
Gulp Worm 175
Neptune 175
Lurker 176
Albinoide 177
Caimán 177
Yawn 178
Víbora 178
Plantas Monstruo 179
Planta 42 179
Ivy – Poison Ivy 180
Tentáculo 180
Mimicry Marcus 181
Sanguijuela 181
Reina Sanguijuela 183

ZOMBIS

Aparecen en Resident Evil Ø, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3 Nemesis y Resident Evil Code: Veronica X

Los zombis habían sido humanos, pero fueron infectados y resucitados por el virus T. El virus fue transmitido a ellos principalmente por una fuente de agua infectada o por contacto con roedores portadores del virus. En cuanto están en contacto con el virus, mutan de repente y empiezan a pudrirse. Por su aspecto grotesco, se hace referencia a ellos con expresiones tipo "muertos vivientes" o "zombis". Su inteligencia se ve fuertemente dañada y eso va acompañado de la putrefacción de su tejido muscular. También se les coagula la sangre por encima de la piel. Todas las funciones, aparte del sistema nervioso autónomo, quedan inutilizadas, y como resultado son incapaces de sentir dolor. La anormalmente gran vitalidad de un zombi proviene de su increíble metabolismo (causa también de la sensación de picor de la que se dice que experimentan antes de morir). Un hambre voraz parece hacerles vagar en busca de carne humana, que les aporta la cantidad tremenda de energía necesaria para mantener su elevado metabolismo. Para poder asimilar la carne humana que se han comido de forma eficiente, el estómago almacena fluidos digestivos de gran acidez. Ha habido casos documentados de zombis vomitando sus ácidos digestivos a víctimas humanas.

A un zombi no se le disuade con lesiones intrascendentes, y continuará su búsqueda de comida incluso con miembros amputados o sin la parte inferior de su cuerpo. Sin embargo, la cabeza es la excepción. El zombi morirá si su cabeza es destruida. Además, sin una fuente apropiada de alimento (carne humana), le resulta imposible actuar. Eso le empuja a usar un último recurso: alimentarse de otros zombis. En otras palabras, los zombis al final recurren al "canibalismo" y caen presas los unos de los otros.

Al principio, los únicos zombis que existían eran los subproductos de experimentos científicos, pero debido al desastre biológico en los laboratorios de Raccoon City, el número de infectados se elevó de forma astronómica. El peor escenario posible se hizo realidad cuando los ciudadanos de Raccoon City se transformaron en muertos vivientes. Esas extrañas formas de "vida" se convertirían en el centro de la investigación llevada a cabo por las fuerzas de supervisión ocultas entre la U.B.C.S..

Los zombis mantienen la mayoría de atributos del ser humano que habían sido. Es fácil hacerse una idea del tipo de persona que era el zombi antes de que se infectara, especialmente en esos casos en que trabajaban uniformados (policías, obreros, etcétera).

PUNTOS A CONSIDERAR EN CUANTO A LAS MUTACIONES DE LOS ZOMBIS

En ocasiones, encontramos durante el juego zombis que se arrastran por el suelo. He decidido referirme a ellos como "zombis que se arrastran". Eso indica que su tejido muscular se ha deteriorado hasta tal punto que ya no se tienen en pie. Sin embargo, se comportan igual que zombis que han perdido algún miembro. Puedes pensar que estas criaturas son inofensivas, pero aun intentan trepar sobre ti y morderte las piernas. Es mejor andarse con ojo y aproximarse a ellos con cuidado.

Además, también hay los "zombis tumbados". A causa de su falta de energía, se encuentran a las puertas de la muerte. No pueden darte caza, así que hay pocos motivos para preocuparse, pero te morderán si te acercas demasiado. Lo que debes vigilar son los "zombis que hacen el muerto". Son bastante peligrosos, ya que parecen estar muertos, hasta que un humano se acerca lo suficiente y despiertan.

VARIANTES DE ZOMBIS

ZOMBI POLICÍA

Estos zombis uniformados habían sido oficiales en el departamento de policía de Raccoon City. Su número es elevado porque incluso los oficiales que no estaban de servicio fueron movilizados para sofocar los disturbios causados por la enfermedad caníbal. Se supone que visten los uniformes de verano. (RE2, RE3)

ZOMBI MUJER

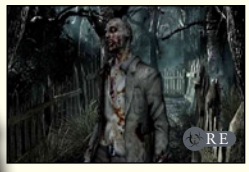
Como indica el nombre, es un término genérico para todas las mujeres zombi. Como visten ropa ligera de verano, las diversas heridas de mordiscos se hacen más evidentes. (RE2, RE3)

ZOMBI DE CEMENTERIO

Declarados muertos tras ser infectados por el virus T, estos zombis han mutado después de ser enterrados. (RE, REC:V)

ZOMBI PRISIONERO

Estos zombis habían sido prisioneros confinados en la isla Rockfort. La cabeza rapada es su característica distintiva. (REC:V)

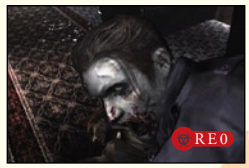


ZOMBI INVESTIGADOR

Estos zombis se infectaron con el virus T mientras trabajaban en los laboratorios de la mansión. Hay muchos zombis de estos, algo indicador de la cantidad de gente que trabajaba allí. (RE)

ZOMBI DE CIUDAD

Los ciudadanos de Raccoon City se infectaron con el virus T por transmisión a través de la población de roedores. Esta clase de zombis incluye a otros de fuera de Raccoon también, ya que muchos habían venido a ver un partido de fútbol en el momento del brote. (RE2, RE3)

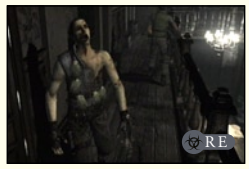


ZOMBI EDWARD

Un miembro del equipo Bravo enviado a investigar la zona del bosque de Raccoon. Edward Dewey fue atacado por monstruos y se convirtió en un zombi (RE0)

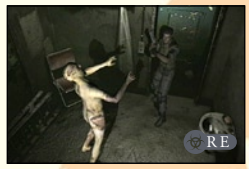
ZOMBI FOREST

El encargado del equipamiento del equipo Bravo, Forest Speyer, fue asesinado y mutó en zombi durante el "Incidente de la mansión". (RE)



ZOMBI BOMBA

En esencia el mismo que el "zombi Forest". Sin embargo, este tipo lleva muchas granadas de mano por encima. (RE)



ZOMBI DESNUDO

Se encuentra en las instalaciones de Arklay. Se cree que estos zombis fueron sujetos de experimentos con el virus T. (RE)

ZOMBI MEJORADO

Se pueden encontrar sobretodo el los laboratorios subterráneos de Raccoon City. Son producto de pruebas de desarrollo de armas y son mucho más fuertes que otros zombis. (RE2, RE3)

ZOMBI RECLUTA

Antes eran reclutas para las Fuerzas Especiales de Umbrella. Como resultado del entrenamiento, su tejido muscular no se ha degradado tan rápidamente y causan más daño. Algunos sueltan armas. (REC:V)

ZOMBI TRABAJADOR

Estos zombis están sobretodo en Rockfort y la base antártica. Se cree que eran obreros encargados de clasificar y almacenar carga. Según donde se encuentren, su uniforme puede variar. (REC:V)

ZOMBI GUARDIA

Estos zombis se encuentran en Rockfort y en la base de la Antártida. Lleva pistoleras en sus caderas pero son incapaces de usar armas. (REC:V)

ZOMBI SUBORDINADO DE WESKER

Antes eran miembros de las fuerzas especiales misteriosas encabezadas por Wesker. Algunos llevan dinamita, por lo que se clasificarían como "zombis bomba", como el "zombi Forest" con granadas. (REC:V)

ZOMBI PARÁSITO

Estos zombis vagan con larvas parasitarias que las polillas habían pegado a sus abdómenes. Su apariencia es la de un "zombi trabajador" de la base antártica, pero la larva se desenganchará y saltará en cuanto un humano se aproxime. (REC:V)

ZOMBI DOCTOR

Este zombi trabajaba en la enfermería de la prisión, realizando autopsias. Es considerablemente más rápido que la mayoría de zombis y es tan resistente que sus miembros no pueden amputarse. (REC:V)

ZOMBI PADRE

Esta criatura es el resultado de un experimento fallido para fusionar el padre de Steve Burnside con el virus T. Como los otros zombis, tiene muy poca inteligencia y atacará incluso a su hijo. (REC:V)

CRIMSON HEAD (CABEZA CARMESÍ) – CRIMSON HEAD PROTOTIPO 1

CRIMSON HEAD

Un zombi se convertirá en Crimson Head cuando reviva tras el proceso V-ACT. A menos que el cuerpo sea incinerado, ese proceso es inevitable

Aparece en Resident Evil

Hay varias mutaciones del virus T. Estas mutaciones son conocidas por inducir comportamientos inusuales en los sujetos infectados. El Crimson Head (Cabeza Carmesí) es uno de esos sujetos. Su mutación repentina conlleva una ferocidad que sobrepasa la de un zombi estándar.

Para que un zombi se convierta en Crimson Head, debe ser incapacitado por algún agente externo. Finalmente, dará lugar el proceso llamado V-ACT. A continuación, el tejido de la criatura se reconstruye a nivel celular, y eso reanuda su actividad. Su mayor sed de sangre comporta que el Crimson Head se mueva más rápido e incluso salte hacia las víctimas. También tienen largas y afiladas garras que no tenían en su forma de zombi. Eso supone una amenaza para los zombis que les barran el paso hacia las víctimas humanas.

El cuerpo rojo del Crimson Head ya es de por sí razón suficiente para distinguirlo de un zombi. El proceso V-ACT fue descubierto cuando tuvo lugar en un único zombi. Esta criatura fue nombrada Crimson Head Prototipo 1, también conocida simplemente como *súper zombi*.

Los Crimson Heads son creados cultivando la mutación del virus T portada por este zombi prototipo. El prototipo original poseía un poder de ataque y una vitalidad extremadamente altos, y era lo suficientemente agresivo como para matar instantáneamente a cualquier humano en un radio corto. Eso hizo que los científicos continuaran su investigación en este prototipo de gran valor. El espécimen fue congelado y la investigación continuó sin más peligros. Sin embargo, debido a las muertes de los laboratorios de Arklay en el desastre biológico, la investigación con el Crimson Head Prototipo 1 se suspendió. Actualmente, el espécimen está contenido en un sarcófago bajo el cementerio que hay detrás del vestíbulo principal de la mansión. Es extremadamente peligroso y un complejo mecanismo (4 máscaras de la muerte) han sido implementadas para mantener sellada a la criatura.

CRIMSON HEAD PROTOTIPO 1

El prototipo 1 es aun más feroz y fuerte que el Crimson Head estándar. Como se trata de un valioso espécimen, ha sido sellado bajo el cementerio que hay en las instalaciones Arklay.

ELIMINATOR (ELIMINADOR)

Aparece en Resident Evil Ø

El Eliminator es un arma biológica creada por el Dr. James Marcus a partir de un mono grande. El primate es bastante inteligente, capaz de recibir órdenes. En este sujeto se ha apreciado poca destrucción de sus neuronas. Es una diferencia asombrosa con respecto a los sujetos humanos infectados con el virus, e indicativo de que su metabolismo funciona con eficacia. Como respuesta al virus, el tejido muscular del Eliminator se refuerza y se hincha hasta desgarrar la piel, contribuyendo a su mejorada agilidad y resistencia. Cuando detecta a la presa, el hambre le empuja a saltar y atacar ferozmente con una increíble velocidad.

El Eliminator se puede considerar un experimento exitoso. Sin embargo, no se llega a producir en serie. Los primates, sólo capaces de recibir órdenes simples, no están orientados para las batallas. Todos los experimentos en adelante se llevarían a cabo usando a humanos como base para la creación de armas bio orgánicas.

CERBERUS (CERBERO) – PERRO ZOMBI

Aparecen en Resident Evil Ø, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3 Nemesis y Resident Evil Code: Veronica X

Tanto los Cerberus como los perros zombi fueron creados a partir de la misma especie de doberman, por lo que es difícil distinguirlos. Sin embargo, hay diferencias en cuanto a cómo fueron creados.

Para empezar, el Cerberus es un arma bio orgánica creada mediante la administración del virus T a un doberman grande de los que se usan en el ejército. Esta criatura, cuyo número en clave dado por los científicos es MA-39, es extremadamente violenta. Como respuesta al virus, su piel está muy podrida, aunque su velocidad, longitud de salto, durabilidad y agresividad se ven considerablemente incrementadas. Conserva las dinámicas de grupo de su especie y está capacitado para atacar en grupos un objetivo solo. El Cerberus es un producto barato pero eficiente que cumple los requisitos suficientes para ser un arma bio orgánica. Es uno de los experimentos con virus T de Umbrella que tuvieron éxito.

El perro zombi, por otro lado, no fue creado como arma bio orgánica. De hecho, nació accidentalmente. Durante el brote de virus T, este perro consumió alimento contaminado y en consecuencia, mutó. Los resultados de la mutación son similares, sin grandes diferencias en la fuerza de ataque. Los ejemplos principales de perros zombi fueron perros policía usados por la policía de Raccoon. Estos perros habían recibido entrenamiento para ser más efectivos a la hora de atrapar criminales. Así pues, su poder de ataque tras la infección es extremadamente alto, y conservan la habilidad de arrinconar al objetivo.

Además tenemos los perros zombi que se encuentran en las instalaciones de entrenamiento de las Fuerzas Especiales de la isla Rockfort y en la base de la Antártida, también creados por exposición accidental al virus. La fuerza física que obtuvieron en vida como perros militares se ve más incrementada aun por el virus, lo que les da una fuerza física similar a la de los Cerberus.

PERRO ZOMBI DE RACCOON CITY

Al principio era un perro policía de la policía de Raccoon. Esta criatura consumió alimento contaminado con el virus T. Ataca salvajemente a humanos a causa de su hambre incontrolable. (RE2, RE3)

CERBERUS DE LAS MONTAÑAS ARKLAY

Los Cerberus encontrados por los S.T.A.R.S. en el área cercana a los laboratorios Arklay fueron liberados para adquirir datos de combate reales. Su agilidad y ferocidad les permite matar en un instante incluso a soldados de élite acostumbrados a batallas. (RE0, RE)

PERRO ZOMBI DE LA ISLA ROCKFORT

Estos dobermans, criados y entrenados para convertirse o bien en perros militares o policías, se infectaron durante el brote vírico. Su piel muestra señales de putrefacción, pero el tejido muscular no muestra apenas deterioro. (REC:V)

MURCIÉLAGO – MURCIÉLAGO INFECTADO

Aparecen en Resident Evil Ø y Resident Evil Code: Veronica X

El murciélago infectado es una criatura que muestra distintas mutaciones con respecto a otros sujetos murciélago. Es un excelente ejemplo de como el virus T aumenta el tamaño de un mamífero altamente compatible. Su físico extraordinariamente desarrollado puede alcanzar los 3 metros de longitud, y su tejido muscular reforzado le permite sostener a un humano con facilidad. El murciélago infectado atacará a la gente como resultado de su dieta alterada, que consiste principalmente en carne. Para capturar a su presa, pide ayuda a sus "amigos" mediante ondas ultrasónicas. Sus características físicas no difieren mucho de los otros murciélagos del grupo. Sin embargo, debido al incremento de su agresividad, tiende a arremeter contra los humanos cuando los detecta.

De forma accidental, los murciélagos que había en la isla Rockfort se infectaron con el virus T esparcido durante el brote, y tienen el oído aun más agudizado. Se alimentan de los humanos siguiendo el sonido de sus pasos, y entonces clavan sus afilados colmillos en su piel para alimentarse de su sangre.

MURCIÉLAGO INFECTADO

Esta criatura se distingue fácilmente por su gran tamaño. Sin embargo, sólo ha habido un caso documentado. Otros sujetos no mostraban cambios aparte de una conducta más agresiva. (RE0)

RE0

RE0

MURCIÉLAGO

Estos murciélagos se agrupan alrededor del murciélago infectado. No tienen características excepcionales a parte de su persistencia. Como son noctámbulos, incluso la luz de un encendedor les disuadirá. (REC:V)

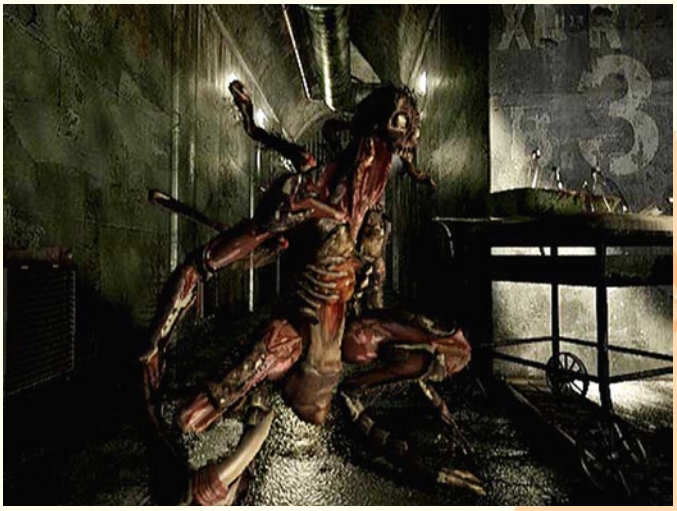
REC:V

CHIMERA (QUIMERA)

Aparece en Resident Evil

Este arma bio orgánica se creó combinando genes humanos con los de una mosca. Debido a las propiedades únicas del virus T, la combinación resultó magnífica. La forma híbrida producida tiene reminiscencias de la Quimera de la mitología griega.

Las características obvias de apariencia de mosca de este arma biológica le da un aspecto grotesco que causa graves trastornos psicológicos a quienes la ven. Numerosos gusanos salen de sus cavidades corporales; rodea a sus presas humanas emitiendo un desconcertante sonido que a menudo les confunde y les provoca miedo. La Chimera es extremadamente agresiva, pero tiene la inteligencia de una mosca, limitándola sólo a ciertos patrones de ataque. Acostumbra a anidar en lugares angostos, incluyendo conductos de ventilación, donde yace a la espera de la presa. Cuando la presa está cerca, ataca ferozmente con sus apéndices afilados.



RE

LISA TREVOR

Aparece en Resident Evil

Tras haber experimentado en ella con el virus en los laboratorios Arklay durante veinte años, esta chica ha perdido cualquier noción de quien había sido. Ahora se ha transfigurado en un monstruo cuya visión resulta trágica de contemplar, con un cuerpo invulnerable. Además, el prototipo parasitario que tenían para el proyecto Nemesis también le fue trasplantando, produciendo unos resultados que sobrepasaban cualquier expectativa. Esto llevó al descubrimiento de una nueva cepa de virus: el virus G.

El virus en pruebas fue desarrollado y administrado continuamente a Lisa. Empezó a atacar a investigadoras, al parecer en busca de la cara de su madre. Su madre ya había sido usada en un experimento anterior, pero había muerto. Durante esos ataques, Lisa les arrancaba la piel de la cara a sus víctimas y se la colocaba sobre la suya.

Umbrella decidió deshacerse de Lisa en el laboratorio de Arklay. Tras años de ser sujeto de experimentos, Lisa fue sentenciada a morir en la oscuridad.

Debido a su fisiología extremadamente anormal, sólo se declaró la muerte de Lisa tras tres días de control de sus constantes vitales en las que se habían detenido. Sin embargo, ni eso fue suficiente. No estaba muerta. Desde que se deshicieron de ella hasta su encuentro con los miembros de los S.T.A.R.S. perdidos en la mansión, vagó por sus pasillos como si nada hubiera ocurrido...

RE

HUNTER α, β, γ, II y SWEEPER (CAZADOR)

Aparecen en Resident Evil Ø, Resident Evil, Resident Evil 3 Nemesis y Resident Evil Code: Veronica X

Esta clase de arma bio orgánica cuenta con garras afiladas y piel escamosa que cubre todo su cuerpo. El Hunter nació de un óvulo humano fertilizado con ADN de reptil inculcado a través del virus T. El resultado es una criatura de aspecto espantoso, cruce entre humano y reptil.

El Hunter fue creado para competir con fuerzas que contaran con equipamiento y defensas antivíricos. Con su considerable inteligencia, cumple los requisitos de un arma de gran daño. Atacará a las presas detectadas con una agilidad y saltos asombrosos. Es capaz de arrinconar e incapacitar a sus objetivos. Acecha a las presas como lo haría cualquier cazador, de ahí su nombre.

Además de su destreza física, el Hunter ha demostrado ser lo suficientemente inteligente como para llevar a cabo instrucciones simples. Teniendo esto en cuenta, el Hunter resultó ser un arma viable en términos de costes y efectividad. Umbrella empezó la producción en serie bajo el número en clave MA-121. Usando la clase Alpha (α) como base, se produjeron consecuentemente unas cuantas variaciones.

El Hunter Beta (β), producido tras el Alpha, fue diseñado para convertirse en el principal producto dentro de la nueva línea de producción de bajo coste de los Hunters. Su poder de ataque es menor que el del modelo Alpha, pero posee un mejorado sistema nervioso que le permite esquivar balas.

El Frogger (del inglés *frog*: rana), o Hunter Gamma (γ), es una subespecie desarrollada en los laboratorios europeos de Umbrella, usando los modelos Alpha y Beta como base. Genes humanos fueron combinados con huevos fertilizados de anfibio mediante un proceso de cultivación. La inteligencia más agudizada de esta criatura voluminosa reemplaza los ojos y garras típicas del Hunter. Sin embargo, como sus características anfibias son claramente dominantes con respecto a las humanas, no puede operar fuera de un ambiente acuático. Esta criatura no pasará por la producción en serie.

Como respuesta a la creación de Umbrella de todos estos nuevos modelos mejorados, una organización rival ha creado el Hunter II, que aparece en la isla Rockfort. Esta corporación rival usó los datos originales robados por Albert Wesker para mejorar el control sobre este arma. Un sistema de detección llamado "Dispositivo Automático de Vigilancia" envía al Hunter II a atacar sólo objetivos específicos. Esto mejora su funcionalidad como soldado. Si sumamos esto a la subespecie venenosa Sweeper (del inglés *sweep*: barrer, azotar), nos hace pensar que la investigación de esta compañía rival está bastante avanzada.

VARIACIONES DEL HUNTER

HUNTER α (MA-121)

Este Hunter fue la base para todos los subsecuentes tipos. Los datos de combate obtenidos a través de los encuentros con los S.T.A.R.S. han sido influyentes a la hora de mejorar este modelo. (RE0, RE)

HUNTER β

La clase β es el Hunter prototipo liberado en Raccoon City para pruebas de combate antes de la producción en serie. Su aspecto grotesco, resultado de la manipulación genética, es una de sus características distintivas. (RE3)

HUNTER II (HUNTER MEJORADO)

El Hunter II es enviado para atacar objetivos una vez han sido detectados por sistemas de vigilancia automáticos. Su subespecie, el Sweeper (barredor o azotador), se distingue por su cuerpo rojo y púrpura y sus garras venenosas. (REC:V)

HUNTER γ

El Hunter γ tiene un poder de ataque e inteligencia menor que el modelo β, y debido a sus características físicas, está limitado a ambientes acuáticos. Sus puntos débiles son la luz directa del sol y la exposición a aire seco. Por lo general, no es adecuado para ser distribuido. (RE3)

LICKER (LAMEDOR)

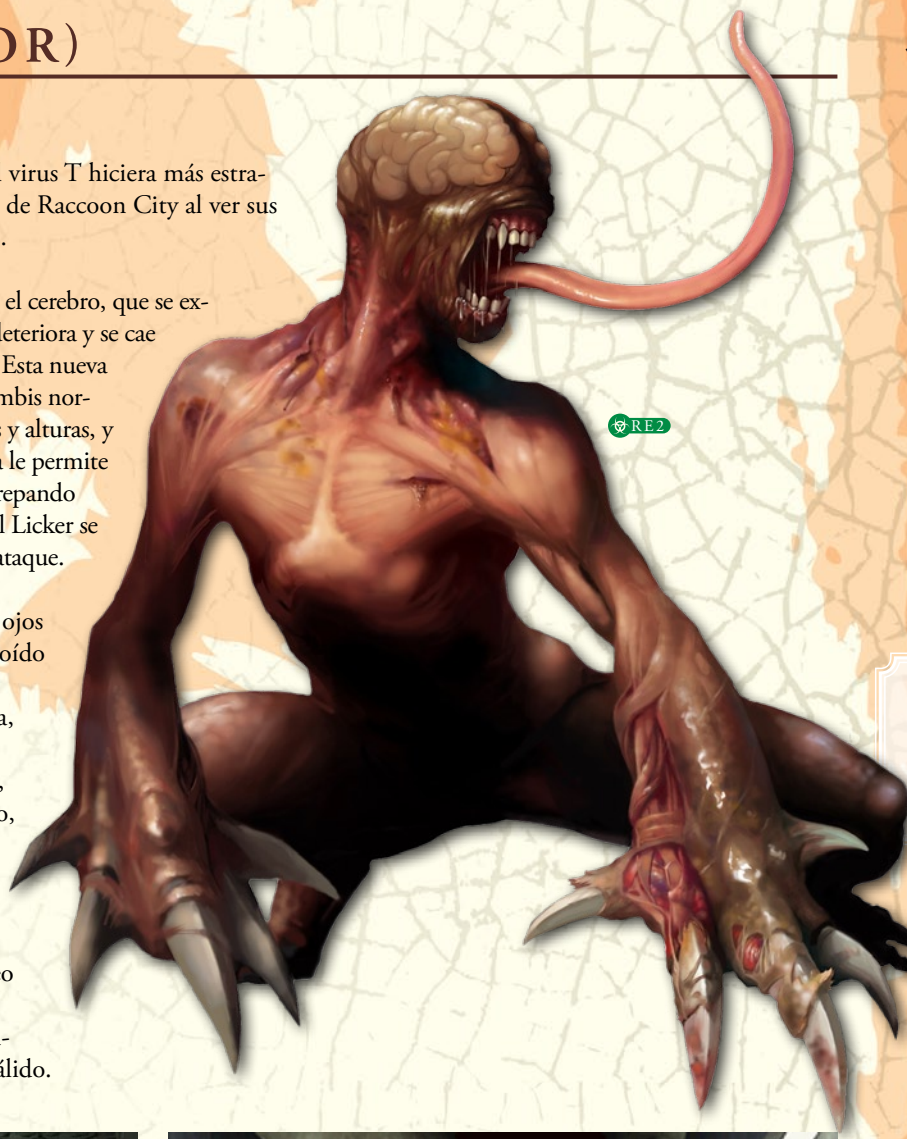
Aparece en Resident Evil 2

Estas criaturas eran zombis normales antes de que el virus T hiciera más estragos en su cuerpo. Fueron bautizados así por policías de Raccoon City al ver sus lenguas increíblemente largas (del inglés *lick*: lamer).

Otro cambio sucedido en el paso de zombi a Licker es el cerebro, que se expande hasta hacerse visible, y también su piel, que se deteriora y se cae hasta mostrar toda su deformada estructura muscular. Esta nueva estructura muscular les permite hacer cosas que los zombis normales no pueden. Pueden saltar desde largas distancias y alturas, y moverse más rápidamente. Su alabeada estructura ósea le permite una mayor movilidad, arrastrándose a cuatro patas y trepando por paredes y techos. En cuanto detecta un objetivo, el Licker se levanta sobre sus patas traseras y entra en posición de ataque.

Los Lickers han perdido por completo el uso de sus ojos y no pueden rastrear a su presa con la vista. Pero su oído super desarrollado lo compensa con creces. Cuando detectan el más mínimo sonido emitido por su presa, atacan con todas las fuerzas usando dientes, garras y lengua, todo sin hacer el menor ruido. Sin embargo, son débiles a ataques de armas que hacen poco ruido, como las ballestas. La falta de visión es la debilidad mayor del Licker.

También ha habido la confirmación de una forma evolucionada del Licker en el laboratorio subterráneo de Raccoon City. Es más grande y más fuerte, y sus garras son más grandes y afiladas. Pero es fácil distinguirlos de los Lickers normales por su color verde pálido.



RE2

RE2

LICKER

Un zombi evolucionado con una increíble estructura muscular y habilidades atléticas mejoradas. Sus señas identificatorias son su cerebro expandido y su lengua increíblemente larga. (RE2)

LICKER EVOLUCIONADO

Un Licker mejorado que se encuentra en el laboratorio subterráneo de Raccoon City. Difiere del Licker normal en color, resistencia y tamaño de las garras, pero ataca del mismo modo. (RE2)

PROTO TYRANT (TIRANO)

Aparece en Resident Evil Ø

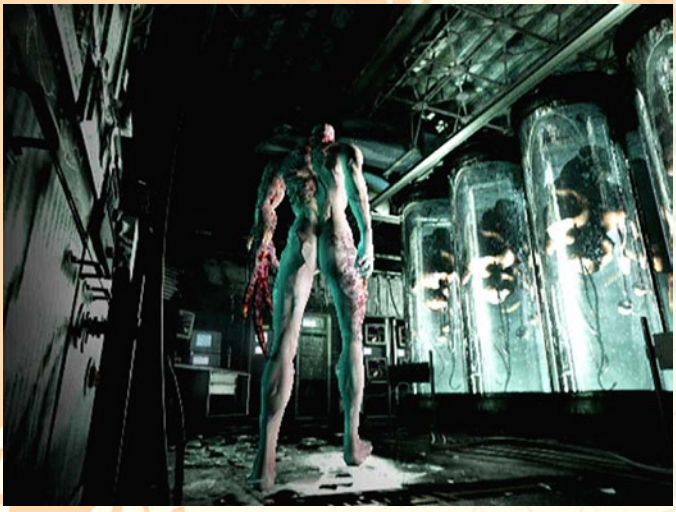
Un arma bio orgánica creada con el objetivo de llegar a la forma de vida definitiva, es el prototipo del Tyrant. Al sujeto del experimento se le suministró la máxima cantidad de virus T. Eso no le desarrolló la suficiente inteligencia como para seguir instrucciones, y su piel acabó descomponiéndose muchísimo. Cuando se dieron cuenta de estos resultados, su desarrollo fue suspendido, y tras reunir toda la información, se deshicieron de él.

Como en el modelo final, el corazón del Proto Tyrant queda expuesto sobre el pecho, y la columna vertebral también queda al descubierto. A pesar de sus imperfecciones físicas, sus mecanismos corporales no son inferiores a los de modelos posteriores; queda claro que fue un ensayo exitoso. Su agresividad no es menor que la de la versión final y es extraordinariamente resistente. Incluso después de que se deshicieran de él, el espécimen fue capaz de continuar su actividad, cercando a sus objetivos sin miramientos y atacando con sus garras anormalmente desarrolladas.

TYRANT – SUPER TYRANT

Aparece en Resident Evil, Resident Evil 2 y Resident Evil Code: Veronica X

RE



El número en clave T-103 es el modelo subsiguiente que se desarrolló usando los resultados de los tests de rendimiento del T-002. El T-103 tiene un ritmo de recuperación más alto debido a su mayor metabolismo. Comparado con el T-002, el T-103 tiene una forma considerablemente más humanoide. Eso significa que está más cerca de lo previsto conseguir un producto capaz de cumplir con el objetivo final de infiltrarse en territorio enemigo. Además, si su sistema de reanimación alcanza un punto crítico, se liberará del limitador de poder (el abrigo de defensa) y se transformará en un Super Tyrant.

El Tyrant usado en la isla Rockfort para entrenar a las Fuerzas Especiales de Umbrella es un T-078 fabricado en serie. Las únicas diferencias con la versión T-103 son las garras más cortas y que no lleva su limitador de poder. El poder de ataque es igual al de sus predecesores, lo que le convierte en un enemigo formidable.

Es el resultado de la continua investigación usando la información recopilada del Proto Tyrant, la forma de vida definitiva, posible gracias a la implementación efectiva del virus T. El número de serie T-002 es el modelo original en el que se han basado todos los Tyrants subsiguientes. Es la cumbre de todas las armas bio orgánicas basadas en humanos e implementa con éxito un diseño que le otorga la máxima efectividad en el campo de batalla. Para celebrar este éxito, fue bautizado como Tyrant, Nombre del cual el virus T ha tomado la inicial y que simboliza el poder del que hace gala.

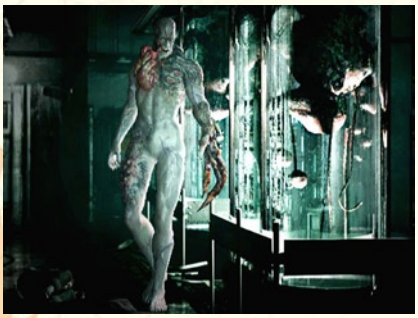
El Tyrant presume de gran resistencia y habilidades para la batalla, así como suficiente inteligencia como para recibir órdenes. Además, si su vida está en grave peligro, se transformará en el Super Tyrant. La brutalidad, agilidad y fuerza de ataque de este Tyrant rojizo lo convierten en una bio arma ideal y merecedora de su nombre.

Para poder catalogar sus increíbles habilidades, se hizo necesario ampliar los datos de combate y para ello se organizaron combates de prueba. Se hizo de forma totalmente secreta usando a los miembros de los S.T.A.R.S. en los laboratorios Arklay. Los objetivos estaban muy bien entrenados y se consiguió mucha más información de lo que se podía imaginar, gracias a lo cual se acercó aun más al Tyrant a su culminación.

RE

VARIACIONES DE TYRANTS

RE

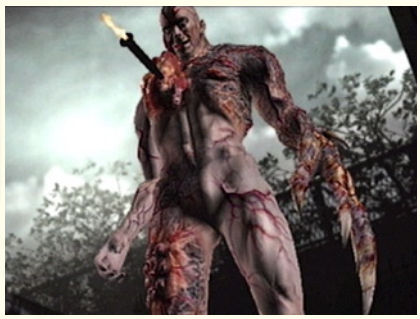


TYRANT (TIPO T-002)

Usado en una prueba de combate real contra los S.T.A.R.S., el modelo T-002 fue el primer paso hacia la producción en serie. Se había programado su fabricación tras las pruebas finales en los laboratorios Arklay, pero aun quedaban cosas por mejorar. (RE)

SUPER TYRANT

Este Tyrant ha desconectado su limitador de poder y ha sufrido cambios dramáticos. Sus habilidades como arma han aumentado muchísimo. Esta es la forma súper del T-002. (RE)



RE

REC:V

RE2

RE2

TYRANT

Es el modelo T-078 fabricado en serie que se envió a la isla Rockfort. Fue enviado sin limitador, por lo que su apariencia normal no se puede confirmar. Sin embargo, lo más seguro es que sea similar a la del T-103 estándar. (REC:V)

TYRANT (TIPO T-103)

Un nuevo tipo de Tyrant creado a partir del T-002. Tiene una capacidad mucho mayor de seguir órdenes y su misión es la de ir en busca del virus G que hay en Raccoon City. (RE2)

SUPER TYRANT (TIPO T-103)

Este es el Tipo T-103 libre de limitaciones. El T-103 lleva un abrigo limitador que hace las veces de defensa cuando es enviado a su misión. Una vez quitado, sufre transformaciones físicas. (RE2)

NEMESIS TIPO-T, EL PERSEGUIDOR

Aparece en Resident Evil 3 Nemesis

RE3

La imposibilidad de controlar al Tyrant durante el "Incidente de la mansión" alertó al equipo de investigación de armas biológicas de Umbrella de que había que realizar ciertas mejoras. De la oficina europea, bajo órdenes directas del cuartel general de Umbrella, surgió un nuevo proyecto diseñado para corregir errores previos y para mejorar los puntos que ya de por sí eran fuertes.

En el Sexto Laboratorio de Europa empezaron la investigación en un proyecto con el que esperaban poner patas arriba cualquier otro proyecto relacionado con Tyrants. Era el principio del proyecto Nemesis. El objetivo era no sólo mejorar el Tyrant, sino también crear una nueva forma de vida que pudiera inyectársele, incrementando su inteligencia más allá de lo que se creyera posible.

El resultado de este proyecto fue el NE-α, un arma bio orgánica con una inteligencia mucho mayor. Este fue el nacimiento de la criatura conocida como Nemesis. Nemesis fue implantado a nivel celular en la médula espinal de un Tyrant, con lo cual empezó a alimentarse del virus T y lo usó para extenderse por todo su organismo. Tras terminar la formación de su incomparable cerebro, la criatura empezó a realizar cambios en todo el sistema nervioso del huésped. De ese modo, el sistema de pensamiento del Tyrant en su totalidad estaría en manos de Nemesis, y sus actos podrían ser controlados por completo desde el exterior.

El Nemesis Tipo-T fue el resultado de inyectarles a Tyrants fabricados en serie el parásito Nemesis, creando una nueva clase de bio arma que llevaría a cabo órdenes fielmente y con precisión. Además, su inteligencia mejorada le permitía tomar decisiones propias sin necesidad de indicaciones continuas, y manejar armas complejas, cosa que antes era del todo imposible. Finalmente, para protegerle de balas y explosiones y a modo de mecanismo de seguridad por si por alguna razón acabara fuera de control, se envolvió en un abrigo especial largo antes de ser enviado a luchar.

Gracias a las secreciones del Nemesis, los poderes de regeneración del Nemesis Tipo-T estaban muy por encima de los de una bio arma estándar. Pero las heridas y daños que requiriesen regeneración tenían un precio alto: requerían mutaciones extrañas y poco elegantes en el cuerpo del huésped. Su segunda forma es un ejemplo perfecto de ello, habiéndose despojado de la parte superior de su abrigo y cambiando a un ritmo acelerado. Sus tentáculos, que ya eran parcialmente visibles durante su primera forma, ahora empezaban a desarrollarse a un ritmo alarmante. Y las mutaciones no terminaron allí.

El Nemesis Tipo-T fue liberado primeramente en Raccoon City con las órdenes de eliminar a cualquier miembro de S.T.A.R.S. que viera. Tras descubrir a un objetivo, la criatura pronuncia "Stars..." y ataca.

RE3

El Nemesis Tipo-T fue creado para ser una máquina de lucha, capaz de usar todo tipo de armas. Está tan capacitado para ello que puede incluso derribar un helicóptero de rescate que se mueve a toda velocidad de un solo disparo de lanzacohetes.

Aunque el Nemesis Tipo-T era capaz de superar el descenso de inteligencia resultado de efectos secundarios del virus T, no podía con sus efectos desestabilizadores. Al final acabaría arrasando con todo ciegamente, al igual que el Tyrant en su día. La destrucción del cerebro compartido del Tyrant activó sus instintos defensivos y provocó una mutación aun más importante. Su tercera forma era el resultado de ello. Con las células de las dos criaturas enfrentándose, las mutaciones siguieron hasta que la criatura alcanzó un tamaño gigantesco. Y cuando el cerebro se encargaba de proteger sus habilidades depredadoras, mutó en un órgano digestivo y gigante que lo consumía todo. Hay que añadir las enormes burbujas de sangre ácida que empezaron a formarse en su espalda, y que ya había perdido cualquier parecido con su forma original.

NEMESIS TIPO-T SEGUNDA FORMA

Una forma mutada del Nemesis, desinhibido por el abrigo que le ayudaba a mantenerse a ralla. El mayor número de tentáculos es un resultado de la regeneración tras graves heridas en una batalla anterior. Tiene habilidades de ataque aun mayores que en su primera forma. (RE3)

NEMESIS TIPO-T (EL PERSEGUIDOR): PRIMERA FORMA

La forma original del Nemesis, creado con un Tyrant de base y convertido en un nuevo tipo de bio arma. Las secreciones de las células de Nemesis le da a la criatura su incomparable y escalofriante aspecto. Su arma principal es un lanzacohetes. (RE3)

NEMESIS TIPO-T: TERCERA FORMA

Esta es la forma final, el resultado de sus instintos de supervivencia pasando por encima de su programación de ataque. Se ha convertido en un gigantesco órgano digestivo cuyo principal propósito es el de cazar a sus presas. Vomita veneno por todas partes. Los huesos gigantes que sobresalen de su pecho son la característica física que más destaca. Su inteligencia ha disminuido considerablemente, pero aun trata de llevar a cabo su misión de destruir a los S.T.A.R.S.. (RE3)

G

Aparece en Resident Evil 2

A diferencia del virus T, cuyos efectos terminan a la primera generación, el virus G afecta al huésped a nivel genético, haciendo evolucionar y cambiar su ADN según las necesidades. Puede incluso reproducirse. Es probablemente el invento más maligno del siglo. Su descubridor, el doctor William Birkin, se inyectó a sí mismo el virus G y se convirtió en la criatura conocida como G. El nuevo e inhumano William perdió toda la razón y humanidad, dando como resultado una criatura violenta y peligrosa cuyo único propósito es el de destruir. Tras aportar al huésped una fuerza vital increíble y una potencia asombrosa, el virus G continúa invadiendo y transformando los tejidos de su cuerpo.

La primera forma deja al huésped una moderada apariencia humana, pero esta sólo es la primera fase de su horrible evolución. Los efectos del virus G en el brazo derecho de su huésped le proporcionan una fuerza sobrehumana, así como también un globo ocular gigante en el hombro. Las funciones de ese ojo son las mismas que las de cualquier otro órgano natural.

En su segunda forma, el virus G ya se ha extendido por la parte inferior del cuerpo, causando mutaciones asimétricas. La cara de William Birkin parece haber sido absorbida hacia el área del corazón, y una nueva cabeza ha crecido en su lugar. Lo sorprendente de esta cabeza es que ya contiene el cerebro del virus G. También sufre otras mutaciones relativas a la estructura ósea, grandes garras en su mano derecha y el ojo de su hombro que ha crecido.

SEGUNDA FORMA DE G

Es una progresión de las mutaciones sufridas en la primera forma, incluyendo la aparición de nuevos órganos exclusivos de G. Sus mutaciones incluyen nueva estructura ósea y de piel, así como un nuevo cerebro dentro de la nueva cabeza. (RE2)

PRIMERA FORMA DE G

El principio de las mutaciones asimétricas. Aun tiene la apariencia de su huésped, William Birkin, pero también tiene propiedades inhumanas: un brazo tan fuerte que es capaz de partir hierro, y la naturaleza violenta y monstruosa de una bestia enfurecida. (RE2)

En su tercera forma, las mutaciones se han extendido aun más, incluyendo un nuevo ojo en su muslo izquierdo. Además, le han crecido dos nuevos brazos, y los más grandes, casi con aspecto de alas, se han desplazado a su espalda. También han empezado a sufrir cambios en el corazón y otros órganos.

Al verse amenazada su vida, G se cura a la vez que continua mutando hacia algo ni remótamente parecido a su aspecto original. Se ha convertido en una bestia que se arrastra a cuatro patas. Teniendo en cuenta la extensión del daño provocado por el virus G, esto se puede considerar una evolución natural. En esta forma, la cabeza y el pecho se han transformado formando una enorme mandíbula, que se convierte en su característica más prominente, y su agilidad ha aumentado considerablemente. Pero estos cambios tienen un precio. La cuarta forma requiere energía constante para mantenerse activa, haciéndose necesaria una mayor alimentación. Y cuanto más come, más muta. El resultado de estos cambios es la quinta forma de G. En esta forma, sus brazos se han convertido en tentáculos, su cuerpo ha crecido con contornos suaves y palpitantes, como el de un molusco, y pueden verse los restos de criaturas aun no digeridas. Su resistencia y durabilidad está al mismo nivel que la de la cuarta forma, y es difícil infligirle daños críticos, incluso con armas potentes.

Al fin, G fue destruido en su quinta forma, pero su desaparición nos deja ciertas incógnitas. Por ejemplo, no sabemos si esa quinta forma habría sido su forma final. Dejado a su libre albedrío, G podría haber evolucionado hacia una sexta, séptima o incluso octava forma. Sin duda, no había factores que indicaran que la evolución de G tuviera que acabar pronto. En cualquier caso, como los involucrados en la creación del virus G ya están muertos, una investigación profunda del virus y su potencial se hará pronto necesaria.

RE2

TERCERA FORMA DE G

Todo rastro de William Birkin se ha borrado, y sus brazos principales se han desplazado a la espalda, dándole aspecto de alas de demonio. (RE2)

RE2

CUARTA FORMA DE G

Un estadio avanzado en el que las células G se han extendido por todo el cuerpo induciendo numerosas nuevas mutaciones. El resultado es un cuerpo demasiado pesado como para aguantarse con las dos piernas, por eso empieza a moverse a cuatro patas. Ha evolucionado tanto que necesita como fuente de energía a zombis y lickers. (RE2)

RE2

QUINTA FORMA DE G

Una mutación más de lo que parece ser ya una especie de bulto de carne y dientes. Tiene un cuerpo suave y maleable que le permite deslizarse por pasillos estrechos. Para atacar azota con sus varios tentáculos los alrededores y muerde a su víctima. (RE2)

CRIATURA G ADULTA

Una nueva criatura nacida de un organismo que rechace genéticamente el virus G. Es el resultado de una reproducción falsa y forzada por parte de las células G, destruyendo el organismo huésped y dejándolo inservible. (RE2)

RECHAZO DEL VIRUS G

G: La nueva criatura creada por Umbrella, aunque nunca oficialmente reconocida por ellos. No es algo totalmente seguro que G vaya a mutar el cuerpo de su huésped. Si la incompatibilidad genética entre G y su huésped es insalvable, el cuerpo del huésped rechazará a G de su organismo. Cuando esto ocurra, las células G se reproducirán a la fuerza por todo el cuerpo, en lo que se conoce como falsa reproducción, y el resultado será una Criatura G adulta. Cuando esto pase, este monstruo tendrá atributos físicos de su huésped y también numerosos atributos de una conversión G completa. Esta criatura también reproducirá Larvas G por su boca. Son pequeñas réplicas de G sin capacidad reproductora.

RE2

BANDERSNATCH

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Una nueva especie de prototipo de arma bio orgánica hecha a partir de sujetos humanos. Diseñado para ser un Tyrant con una mayor adaptabilidad, ha sido desarrollado centrándose en lo práctico más que en puramente el poder destructivo. Para cumplir ese fin, no se ha intentado que conservara el aspecto humano.

Su característica más notable es la manera que tiene de transportarse. Se agarra a objetos con su brazo derecho extensible y se impulsa hacia allí en un abrir y cerrar de ojos. Es una habilidad que no se había visto en anteriores bio armas y permite al Bandersnactch el rastrear a su objetivo con rapidez y gran precisión. Además de la gran fuerza de su brazo derecho, tiene también gran flexibilidad. Puede sacudir ese brazo como si fuera un látigo, o levantar a su objetivo y lanzarlo contra una pared o aplastarles el cráneo.

Sin embargo, el Bandersnatch está muy lejos de ser perfecto. Debido a su estatus de prototipo imperfecto, la parte inferior de su cuerpo está atrofiada y su capacidad de andar está seriamente dañada. Además, su brazo izquierdo brilla por su ausencia, obligándole a poder contar sólo con el derecho. Si lo comparas con un Tyrant, sus fallos se hacen aun más evidentes. Sin embargo, no se puede negar que, como su tocayo de *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll, es un enemigo formidable. Con su considerable poder de ataque y resistencia, la mayoría de criaturas le temen, incluso si lo único que hace es atacar repetidamente con su brazo derecho.

NOSFERATU

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Es la forma mutada final de Alexander Ashford, cabeza de familia de la sexta generación de los Ashford, al que se le inyectó contra su voluntad el virus T-Veronica que creó su hija Alexia. Su forma actual incontrolable es resultado de la incapacidad de su cuerpo de coexistir con el virus. Los efectos del virus en su cuerpo incluyen tentáculos que le brotan y un corazón expuesto. Su cuerpo también produce un veneno que se convierte en una especie de niebla mortal en contacto con el oxígeno. Quizás por su naturaleza peligrosa, fue enviado y sellado en la base antártica de Umbrella durante quince años.

A propósito, su nombre viene de la palabra lituana “immortal” y le fue dado por los trabajadores de la base de la Antártida, que oían sus gritos escalofriantes.

MONSTRUO STEVE

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Se trata de Steve Burnside, tras ser inyectado con el virus T-Veronica por Alexia, que despertó tras quince años de sueño criogénico. Su cuerpo, como el de Alexander Ashford, fue incapaz de coexistir en equilibrio con el virus, y se convirtió en un monstruo. En esta forma, su piel se ha vuelto verde como la de un reptil, y su columna ha crecido y expandido hasta hacerse visible bajo su piel. Y gracias a los efectos del virus en su cerebro, ha perdido el juicio y la noción de sí mismo. Ahora sólo existe para atacar, sin saber de amigos o enemigos. Es el arquetipo de maníaco furioso. Su nueva fuerza de monstruo es impresionante, permitiéndole destruir una estatua de piedra de un solo golpe de hacha.

ALEXIA

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

PRIMERA FORMA DE ALEXIA

Aun conserva aspecto humano, pero ya ha sufrido tremendos cambios en su interior. En esta forma, es capaz de transmitir calor abrasante directamente al cuerpo de la persona que haya capturado. (REC:V)

REC:V

Alexia Ashford empezó a evolucionar tras inyectarse a sí misma el virus T-Veronica. Alcanzó la coexistencia con el virus tras quince años de sueño criogénico.

En su primera forma, consigue mantener su aspecto humano, salvo por los músculos con forma de tentáculos que la rodean en lugar de la ropa. Su sangre ahora se prende en llamas en contacto con el aire, creando una barrera de fuego a su alrededor cuando es atacada que se hace más grande cuanto más daño recibe.

En su segunda forma, los genes de hormiga mezclados con el virus le dan un aspecto parecido al de una hormiga reina gigante. Esta Alexia bate sus nuevas alas sobre su gigantesca trompa de falopio que es la parte inferior de su cuerpo. Pero por suerte, su integración con el virus T-Veronica no es completa aun, y sólo es capaz de producir larvas incompletas por su trompa (las llamadas "Criaturas atacantes").

Cuando su abdomen reproductivo gigante es destruido, Alexia separa su parte superior del cuerpo y se convierte en un auténtico insecto volador. Esta es su tercera forma. Batiendo sus cuatro alas y zumbando sin rumbo por el aire, se ha convertido en algo parecido a una hormiga, pero completamente distinto a nada que haya en la naturaleza. Ataca esparciendo su sangre y dejando que arda en llamas. La única parte de ella que aun parece humana, su cara, esta sumida en la tristeza, quizás por culpa de en lo que se ha convertido y el darse cuenta de que ella misma se lo había buscado.

REC:V

SEGUNDA-TERCERA FORMA DE ALEXIA

Continuando el proceso evolutivo, la segunda forma de Alexia ha empezado a mostrar los atributos del ADN en el virus T-Veronica. La parte superior del cuerpo es como la de una hormiga, pero la parte inferior es parecida a las raíces de una planta. Su tercera forma es parecida a la segunda, sólo que la parte superior se ha separado de la gigantesca trompa de falopio. La gran diferencia entre esta y la segunda forma es su increíble resistencia, que hace que ni se inmute ante los ataques de cualquier arma que no sea el lanzador lineal. (REC:V)

CUERVO

Aparece en Resident Evil Ø, Resident Evil, Resident Evil 2 y Resident Evil 3 Nemesis

Los cuervos infectados aparecieron casi inmediatamente después de que el primer virus T fuera liberado. Comieron carne muerta que había sido infectada con ese virus, contagiándose de ese modo. Los cuervos no infectados son omnívoros de forma natural, comiendo de todo, desde gusanos a plantas y animales. Era sólo cuestión de tiempo que el virus T, que infecta a todo ser vivo, alcanzase también a los cuervos. Una vez que los cuervos se enfurecen y empiezan a atacar a humanos vivos, es que el proceso se ha completado.

Estos cuervos infectados aun conservan características de sus congéneres normales. Por ejemplo, aun graznan fuertemente para infundir miedo a su presa y se mueven en grupos. Pero todo lo demás es completamente distinto. En su forma natural, los cuervos son muy sensibles al sonido, y cualquier ruido fuerte es suficiente para ahuyentarlos. Pero los cuervos infectados no se estremecen ni que disparen justo delante de ellos. Por lo general, los cuervos no atacan mientras no invadan su territorio, pero cuando atacan, picotean a sus objetivos con sus afilados picos con fiereza y de forma repetida.

CUERVO DE ARKLAY

Los cuervos que viven en el bosque Raccoon se infectaron al comer carne muerta y gusanos portadores del virus. Han marcado varios territorios para vivir dentro de la mansión. (RE0, RE)

Los cuervos habitan en muchas clases de entornos, desde bosques hasta ciudades. Su capacidad de volar les permite llevar el virus a lugares lejanos, haciendo de ellos uno de los principales factores en la repentina y peligrosa diseminación de la enfermedad.

CUERVOS DE RACCOON CITY

La principal diferencia entre estos cuervos y los de las montañas Arklay es la elección de su hábitat. No hay muchas más diferencias entre ellos, excepto quizás su mayor agresividad. Se contagiaron de la misma manera, comiendo cuerpos muertos de criaturas infectadas con el virus. (RE2, RE3)

AVISPAS

Aparecen en Resident Evil

Estas avispas han sufrido los efectos del virus T y han crecido hasta alcanzar tamaños enormes. A juzgar por las características naturales de su género, deben haber construido nidos en algún lugar del laboratorio Arklay y en el dormitorio para propagarse. Los efectos del virus parecen ser distintos para cada avispa, incluyendo tamaño variable, diferentes niveles de resistencia, etcétera.

El principal rasgo común a todas ellas es el aguijón gigante lleno de su veneno natural mezclado con el virus T. Siguiendo sus instintos, una avispa infectada gira alrededor de su presa antes de clavar su aguijón en su cuerpo. Esto aun dispersa más el virus, ya que las criaturas aladas pueden extenderlo a grandes distancias.

RE

CUCARACHAS GRANDES

Aparecen en Resident Evil 2

Eran cucarachas normales que vivían en las cloacas hasta que se contagiaron con el virus T y crecieron unas siete u ocho veces su tamaño natural (40 centímetros). Al parecer se infectaron al comer roedores que ya eran portadores. Cuando atacan, tienden a morder las zonas más blandas del cuerpo de su presa. En el caso de los humanos, tienden a ir directos a la arteria carótida. Para atrapar a su presa, se mueven y atacan en grupos. La resistencia natural de la cucaracha sólo ha sido algo mejorada por el virus, pero su número ha crecido mucho por ese motivo.

RE2

HORMIGAS

Aparecen en Resident Evil Code: Veronica X

Alexia Ashford usó estas hormigas en sus experimentos con el virus T-Veronica. Inyectarles el virus condujo a un aumento enorme de tamaño y hostilidad. Las hormigas infectadas empezaron a morder con sus pinzas a toda presa que encontraran. Al conservarse durante 15 años, su número creció inmensamente. Pueden encontrarse en la base antártica, habiéndose construido un gigantesco hormiguero como hogar.

REC:V

POLILLA GIGANTE – POLILLA

Aparece en Resident Evil 2 y Resident Evil Code: Veronica X

Nota: Se les llama simplemente "Polillas" a las aparecidas en RECV y "Polillas Gigantes" a las aparecidas en RE2.

RE2

Sería normal pensar que no hay diferencia entre las Polillas y las Polillas Gigantes, pero de hecho hay ciertas diferencias en su naturaleza y apariencia. Las Polillas Gigantes, son el resultado de polillas usadas en experimentos en los laboratorios de Umbrella. Escaparon y crecieron hasta alcanzar proporciones descomunales gracias al virus T. Por alguna razón, sus alas no han crecido en proporción con el resto de su cuerpo, así que sólo pueden levantar el vuelo hasta unos palmos de altura del suelo.

Se cree que antes de que las Polillas Gigantes alcanzaran su tamaño actual, se reprodujeron transmitiendo el virus T a través de unas cuantas generaciones. Esto ha conducido a un aumento de la cantidad del polvo de fósforo que producen y también a una mayor toxicidad de éste. A sus larvas se las conoce como Polilla Bebé, e incluso en su estadio infantil, poseen un considerable poder de ataque. Cuando sienten a un humano cerca, se dejan caer del techo y escupen una mucosidad pegajosa por su boca y de la que es difícil de escapar para atrapar a su presa.

Las Polillas, por otro lado, eran guardadas originariamente en los laboratorios de la Antártida a modo de conejillos de indias. Al igual que las Polillas Gigantes, alcanzaron su tamaño actual tras exponerse al virus T. Su polvo de fósforo también posee un alto grado de toxicidad, pero a diferencia de las Polillas Gigantes, sus alas han crecido en perfecta proporción con el resto de su cuerpo. Eso les permite revolotear alrededor del objetivo a voluntad antes de atacar esparciendo su polvo venenoso alrededor del cuerpo de la víctima. Además, sus larvas crecen de forma parasitaria en organismos vivos, así que están constantemente buscando en el perímetro de sus nidos a algún huésped apropiado para poner sus huevos.

POLILLA GIGANTE

Las características más destacables de la Polilla Gigante son sus alas antinaturalmente desequilibradas y su enorme y palpitante abdomen. Como no pueden volar muy alto, siempre están arrastrando su enorme vientre por todas partes. (RE2)

POLILLA

Las polillas atacan esparciendo grandes cantidades de un polvo venenoso por todo el aire que resulta fatal para cualquier presa humana que lo inhale. También van tras sus presas de forma agresiva intentando poner sus huevos en ellos. (REC:V)

REC:V

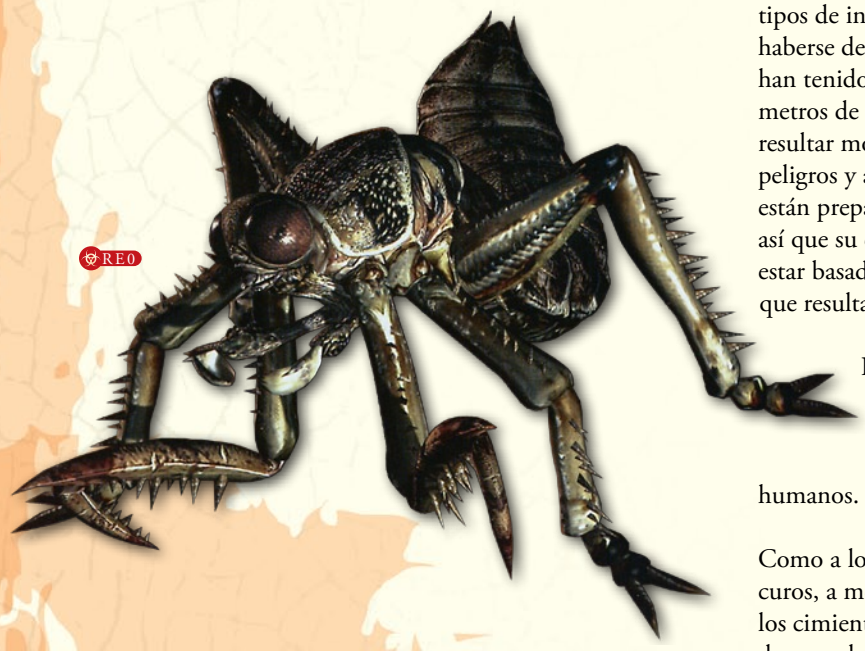
RE2

POLILLA BEBÉ

Son las larvas de la Polilla Gigante. Sus cuerpos sólo miden 30 centímetros más o menos, y tienen poca fuerza vital. Sin embargo, como hay tantos en el nido de la polilla, es mejor no infravalorarlos. Atacan a organismos de sangre caliente. (RE2)

PLAGUE CRAWLER (REPTADOR PLAGA)

Aparece en Resident Evil Ø



Armas bio orgánicas creadas al inyectarle el virus T a diferentes tipos de insectos y manipular entonces su código genético. Al haberse desarrollado relativamente pronto dentro del programa, han tenido mucho tiempo para crecer. Algunos miden casi dos metros de largo y tienen pinzas suficientemente largas como para resultar mortales. Su superficie parece ser excelente para afrontar peligros y ataques destructivos. Sin embargo, es evidente que no están preparados para situaciones de combate demasiado duras, así que su desarrollo se detuvo y tuvieron que ser destruidos. Al estar basados en insectos, no tenían la inteligencia necesaria para que resultaran una bio arma realmente exitosa.

Pero no todos los especímenes en el centro de formación de directivos de Umbrella fueron completamente destruidos. Algunos sobrevivieron, y se fueron a instalar colonias lejos del control de sus creadores humanos. Crecieron en número a un ritmo espantoso.

Como a los Plague Crawlers les gustan los lugares húmedos y oscuros, a menudo se les puede encontrar haciendo sus nidos bajo los cimientos de los edificios. Son carnívoros y les gusta esconderse en los techos, a la espera de presas humanas desprevenidas, más que caminar bajo ellas. Entonces saltan de su escondrijo y atacan con sus gigantescas pinzas.

WEB SPINNER (TEJEDOR DE TELA) – BLACK TIGER (TARÁNTULA TIGRE) – ARAÑA GIGANTE – VIUDA NEGRA – VIUDA NEGRA GIGANTE

Aparecen en Resident Evil Ø, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3 Nemesis y Resident Evil Code: Veronica X

Las arañas, con una habilidad natural para adaptarse a casi cualquier ambiente, han sido estudiadas durante años con la intención de hacer de ellas bio armas. Por ese motivo, ha habido tantas criaturas diferentes creadas a partir de arañas. Aunque parezcan igual de espantosas, de hecho hay varias diferencias entre ellas que nos gustaría exponer aquí.

Para empezar, tenemos a la Web Spinner, una de las primeras bio armas nacidas de experimentos con el virus T. Irónicamente, las Web Spinners (del inglés "tejedora de telaraña") han crecido demasiado como para poder tejer ninguna tela, y ahora atacan a su presa directamente secretando un líquido muy ácido. Esta clase de arañas no es muy peligrosa. Se cree que su habilidad de caminar sobre paredes y techos hacen más fácil la tarea de esparcir el virus T.

El Black Tiger estaba al principio entre las Web Spinners de las que supuestamente se habían deshecho, pero por razones desconocidas, sufrió más mutaciones que incrementó su fuerza vital y poder de ataque considerablemente. Es casi el doble de grande que las Web Spinner y su cuerpo es bastante más oscuro. Además, su capacidad de tejer telarañas se ha recuperado, permitiéndole cazar y matar a la presa con un estilo mucho más arácnido.

Ahora es cuando la cosa se complica. Las Arañas Gigantes se dividen en dos géneros. Las que fueron expuestas accidentalmente al virus T y las que fueron víctimas de experimentos para convertirse en bio armas y alcanzaron un tamaño enorme por motivos desconocidos. Las primeras pueden verse en las instalaciones de la mansión y en las cloacas de Raccoon City y son arañas normales expuestas al virus T y que se hicieron enormes y su toxicidad aumentó. Las segundas pueden encontrarse en la base de la Antártida, y fueron desarrolladas a partir de la araña viuda negra, extremadamente venenosa. Esta araña tendría que haberse mandado a una de las sucursales de Umbrella, pero al parecer escapó de su cápsula de exportación y ha evolucionado hasta sobrevivir a las duras condiciones de la Antártida.

VARIACIONES DE ARAÑAS

ARAÑA GIGANTE

Es el resultado de administrar el virus T a una variedad de pura sangre de araña. Fueron usadas para probar los efectos increíbles de crecimiento del virus. Usan su mejorada movilidad y veneno proyectado para atrapar a su presa. (RE0)

WEB SPINNER

Una nueva bio arma que fue desarrollada tras estudiar los efectos de crecimiento en arañas normales infectadas por accidente. Estas arañas son conocidas por su habilidad de trasladar el virus a grandes distancias gracias a su mobilidad. (RE)

VIUDA NEGRA Y VIUDA NEGRA GIGANTE

Las Viudas Negras son las arañas que fueron especialmente desarrolladas y entrenadas como bio armas antes de ser enviadas a la isla Rockfort. De hecho, tendrían que haberse mandado a todas las sucursales de Umbrella, pero una de ellas escapó y se convirtió en la Araña Gigante que habita en la base antártica. Cuando el abdomen de esta araña es destruido, deja libres varias Arañas Pequeñas que continuan su labor. Su característica principal es la falta total de pelo en su cuerpo. (REC:V)

BLACK TIGER

Una repentina e inesperada variación de la Web Spinner que puede disparar su telaraña para capturar a presas desprevenidas. Lleva una gran cantidad de veneno en su abdomen. Captura a la presa atrapándola con su mejorada tela venenosa o salpicando veneno en todas direcciones cuando recibe algún daño. (RE)

EL PELIGRO DE LAS ARAÑAS PEQUEÑAS

La arañas, una vez infectadas con el virus T, crecen hasta tamaños gigantescos y ya no pueden ser cazadas por otros animales. Con una mayor hostilidad y toxicidad, buscan a presas y continúan reproduciéndose cuando pueden. Por esa razón, las arañas madre siempre llevan un montón de Arañas Pequeñas en su abdomen. Si algo le ocurre a la madre, las Arañas Pequeñas salen y atacan a los humanos. Por suerte son lo suficientemente pequeñas como para matarlas de un pisotón, pero cuantas más haya, tanto mayor será la amenaza.

En la base antártica, la Viuda Negra Gigante exhibe la misma característica que sus parientes Viudas Negras: salpicar veneno y usar su gigantesca mandíbula para atrapar a las presas. Esta araña lleva a sus retoños en el estómago, al igual que sus parientes de Raccoon City. Los libera de la misma manera, al morir, y representan el mismo peligro por el gran número que son. A propósito, las Arañas Pequeñas que escapan de los cadáveres de las Web Spinners también son conocidas como "Arañás Bebé", y aparecen en menor número.

ARAÑA GIGANTE (RACCOON CITY)

Estas Arañas Gigantes nacieron del desastre que azotó a toda Raccoon City. Se cree que fueron creadas cuando el virus T fue derramado en las cloacas, que es donde viven. (RE2)

DRAIN DEIMOS (DRENADOR DEIMOS)

Aparece en Resident Evil 3 Nemesis

Mutantes irregulares con el apodo "DD". Se cree que los Drain Deimos (Deimos era la personificación del miedo según la mitología griega) eran originariamente pulgas que comieron de la sangre de un animal infectado por el virus T. Crecieron cientos de veces su tamaño original, hasta ser tan grande como un humano mediano. Su aspecto es particularmente grotesco incluso para ser un monstruo, con un exoesqueleto a piezas y con sus órganos internos y músculos apareciendo en lugares extraños e antinaturales, debido a su crecimiento extremadamente rápido.

El Drain Deimos obtiene la energía del fluido cerebroespinal de los humanos. Por su naturaleza de pulga, obtienen ese fluido hundiendo los colmillos en su presa y absorbiendo de allí. Tras comer hasta hartarse, los machos se convertirán de repente en hembras y pondrán huevos, empezando el ciclo de autoreproducción.

Generalmente, prefieren estar en lugares oscuros y húmedos, y se mueven gateando en paredes altas y techos. Suelen ser muy cautelosos, así que no es habitual que ataquen por sorpresa. Aunque cuando se ponen nerviosos, atacan de frente sin importarles las consecuencias que puedan derivar de ello, usando sus zarpas y colmillos contra su presa.

BRAIN SUCKER (ABSORBEDOR DE CEREBROS)

Aparece en Resident Evil 3 Nemesis

Un mutante irregular que tiene un gran parecido con el Drain Deimos. Tiene dos cabezas y un cuerpo casi reptilesco, como si dos criaturas dispares se hubieran fusionado en alguna nueva y extraña creación. Como el Drain Deimos, el Brain Sucker era una pulga antes de su mutación, pero debió alimentarse de otra clase de animal distinto infectado con el virus.

En contraste con la dieta de fluido cerebroespinal del Drain Deimos, puedes imaginarte como consigue el Brain Sucker su alimento: succionan el cerebro de todo humano desafortunado que se acerque demasiado a él. Tras divisar a la presa, el Brain Sucker destruye la cabeza del objetivo y entonces introduce sus dos lenguas en sus restos. Es sorprendentemente diestro a la hora de abrir los cráneos para llegar a su contenido.

Aparte de la tendencia a ir tras los cerebros en lugar del líquido cerebroespinal, el Brain Sucker atacará con sus garras y colmillos del mismo modo que el Drain Deimos. Pero a diferencia de éste, el Brain Sucker tiene un veneno tóxico que puede escupir a la presa a distancia.

Tanto el Brain Sucker como el Drain Deimos ponen huevos para reproducirse. Cuando esos huevos eclosionan, producen lo que sencillamente parecen versiones en miniatura de sí mismos, lo que les permite propagarse a velocidades espantosas.

STINGER (AGUIJÓN)

Aparece en Resident Evil Ø

El Stinger es una bio arma creada al administrar el virus T a un escorpión. Alcanza tamaños de más de tres metros, incluyendo sus pinzas. Además, el virus ha causado el endurecimiento de su exoesqueleto. Sus pinzas, en concreto, son lo suficientemente duras como para cortar acero. El mayor grueso y dureza del exoesqueleto de la criatura le permite absorber el daño de las armas de fuego. Sin embargo, hasta aquí llegan los efectos del virus en la criatura, y por consiguiente, no puede ser declarada una bio arma viable.

El Stinger tiene un cuerpo duro y blindado, pero su cabeza es sorprendentemente vulnerable. Este es su principal punto débil, y en un combate real, recurre a cubrirse la cabeza con sus pinzas. Además, como bio arma que es, debería segregar veneno de su aguijón, pero carece de esa habilidad. Sólo se comporta como un escorpión cuando ataca con sus grandes pinzas. Sus otros patrones de ataque son lentos y torpes, consistiendo estos en cargar contra el objetivo y punzar con su cola. El Stinger no cumple con los resultados esperados de lo que debiera ser un escorpión mutado.

CENTURIÓN

Aparece en Resident Evil Ø

El Centurión es la enorme criatura ciempiés descubierta en el centro de formación de directivos de Umbrella. No es una bio arma nacida de experimentos con el virus T, sino que mutó a través de la exposición al virus de forma accidental.

Esta criatura de múltiples patas y carnívora sobrevive alimentándose de humanos. Como es de esperar, el Centurión es mucho más grande que un ciempiés tropical habitual, y su comportamiento es mucho más agresivo. Puede alcanzar longitudes de hasta más de diez metros, y rápidamente rodeará a la presa, se levantará sobre sus patas y golpeará a la víctima. Usa fuertes y afilados colmillos para morder a través de los huesos humanos. Sus movimientos sistemáticos son reminiscencias de los de un insecto, lo que hace intuir su poca inteligencia. La única amenaza que supone es su fuerza de ataque y su resistencia.

GRAVE DIGGER (EXCAVADOR DE TUMBAS)

Aparece en Resident Evil 3 Nemesis

Un mutante irregular, resultado de la infección de una forma de vida artrópoda bajo el suelo de Raccoon City con el virus T, que se filtró en la tierra y le causó este enorme crecimiento y repentinas mutaciones. Los productos residuales del laboratorio subterráneo de Umbrella eran mucho más de lo que las instalaciones podían abarcar y, debido a las medidas adoptadas, acabó extendiéndose por debajo de la tierra, ocasionando la infección de varias zonas. Eso causó que parte de los artrópodos que se arrastraban por ahí abajo encontraran algunos cuerpos infectados que habían sido enterrados cerca de las instalaciones y, de ese modo, se infectaron al ingerir algunos de sus restos. Una de las mutaciones que resultaron de ese hecho es el Grave Digger.

Estas criaturas habitan principalmente el suelo subterráneo del cementerio de Raccoon City, dándose el gran festín de la carne muerta y actuando de forma extremadamente hostil ante cualquier humano que encuentren. Sus cuerpos de aspecto de gusano alcanzan más de diez metros de longitud y sus poderosas mandíbulas, capaces de hacer añicos el hormigón como si fuera un caramelo, junto a su asombroso aparato digestivo, le permiten tragarse un humano adulto de un solo bocado. Cuando van a la caza de una presa, notan la distancia a la que está desde debajo de la tierra y entonces salen a la superficie a gran velocidad para realizar un ataque sorpresa.

Actualmente, se tiene confirmada la existencia de dos tipos de Grave Diggers. El primero es un ejemplar adulto que acaba de mudar de piel y tiene una coloración blancuzca. El segundo es un adulto totalmente desarrollado y con un tono marrón oscuro. Hay constancia de que este en concreto tiene una alta tolerancia a los daños que pueda recibir.

SLIDING WORM (GUSANO DESLIZANTE)

Aparece en Resident Evil 3 Nemesis

Los arriba mencionados Grave Diggers se reproducen poniendo huevos en las alcantarillas y bajo tierra, a menudo en grupos de hasta cien. Bajo estas condiciones de infección, estos huevos eclosionan pronto, muchas veces en sólo dos horas, y las criaturas resultantes son los llamados Sliding Worm. Estas larvas son otro tipo de mutante irregular, alcanzando normalmente una longitud de un metro y tiene colmillos afilados y un cuerpo muy flexible y elástico. Estas criaturas se alimentan de sangre y cuando ven a una presa saltarán hacia ella con una increíble capacidad para el salto, succionando así la sangre como una sanguijuela, a veces llegando a succionar hasta un litro. Tras haber nacido, mudarán de piel muchas veces durante su desarrollo. En un período de una semana, serán un Grave Digger completamente formado.

GULP WORM
(GUSANO ENGULLIDOR)

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Un arma biológica creada mediante la manipulación de ADN de gusano con el virus T. Normalmente yace durmiendo muy por debajo de la superficie, pero cuando huele a una presa aproximándose, aparece de repente de bajo tierra para atacar. Su principal característica es su enorme tamaño y sus fuertes órganos digestivos, lo que combinado da como resultado que puede tragarse a un hombre entero. Este gusano, en realidad, está en la fase de prototipo y se usaba como rival de prácticas para los reclutas del escuadrón anti-B.O.W. que había en la isla Rockfort.

NEPTUNE (NEPTUNO)

Aparece en Resident Evil

Número en clave FI-03. Desarrollado como experimento que debía probar el buen funcionamiento del virus T incluso en animales marinos, es una nueva clase de bio arma creada a partir del gran tiburón blanco como base. El resultado es un nuevo cuerpo enorme que sobrepasa de sobra su tamaño original, y viendo esta criatura en su hábitat acuoso natural le da un nuevo significado a su nombre de "Rey del océano". Las tendencias agresivas naturales de su especie han sido incrementadas y su fuerza también ha aumentado hasta el punto de no temer a ningún ser vivo. Y con sus enormes habilidades para atacar y su resistencia a los ataques, cualquiera podría pensar que ha nacido para afrontar batallas reales. Pero al final, no es más que una criatura marina, y por consiguiente, no tiene aplicaciones en absoluto para las batallas en tierra.

Se ha informado de dos clases de Neptune en las instalaciones de la mansión Arklay, pero los pequeños aun están en mitad de su fase de desarrollo, por lo que sus propiedades de ataque y defensivas están muy por debajo de las de un Neptune completo, y por lo tanto, son más fáciles de ahuyentar en un combate real.

LURKER
(MERODEADOR)

Aparece en
Resident Evil Ø

Una bio arma nacida de uno de los primeros experimentos con el virus T. Casi al principio de las investigaciones con ese virus, se produjeron un gran número de experimentos fallidos. El Lurker es uno de esos experimentos, y está hecho a partir de una base anfibia de rana.

Sus ojos y oídos se han atrofiado sobremanera, pero su habilidad para sentir a la presa ha evolucionado hasta niveles casi supernaturales. Sus lenguas se han hecho lo suficientemente fuertes como para atravesar a un objetivo humano con poco esfuerzo. Su aparato digestivo ha evolucionado hasta el punto de ser capaz de tragarse a un humano de golpe, ya que ahora son lo bastante fuertes como para matar a cualquier presa que traguen casi instantáneamente.

A pesar de que cuentan con propiedades ofensivas formidables, la razón por la que los Lurkers no pudieron ser usados como bio armas reales es por la enorme falta de inteligencia. No importa la cantidad de tiempo que se espere tras la administración del virus T, no muestran señales de desarrollo en sus cerebros y, por lo tanto, no se emplearon recursos en intentar adaptarlos para recibir órdenes para que tuvieran funcionalidad de bio armas. Este experimento hizo ver que había pocas esperanzas de crear buenas armas a partir de bases anfibias con el virus T; incluso el último que se desarrolló y mejoró, el Hunter γ, sufría de las mismas carencias debido a su naturaleza anfibia.

ALBINOIDE

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Una salamandra mutada que habita en muchos lugares de la isla Rockfort. Esta bio arma fue creada manipulando el ADN de una cría de salamandra con el virus T y haciéndola crecer hasta adquirir el estatus de arma completa en el laboratorio. Estos Albinoides crecen a un ritmo que multiplica al de sus congéneres normales e incluso a muy temprana edad ya pueden hacer uso de la electricidad. Esto permite la estrategia de enviar varios Albinoides crías a una base enemiga y entonces esperar a que sean adultos antes de darles la orden de atacar.

En sólo diez horas, una cría de Albinoide se habrá desarrollado hasta ser un ejemplar totalmente adulto y completo, con la habilidad de manipular una electricidad más potente. Al alcanzar la madurez, pasa la mayor parte de su tiempo en el agua, emitiendo electricidad sólo cuando se acerca un enemigo. Toma las ventajas de estar en un medio acuoso, ya que puede mandar su electricidad hasta un gran radio de distancia para atacar a sus objetivos.

REC:V

CRÍA DE ALBINOIDE

Una cría de salamandra infectada con el virus T. Ataca a sus enemigos con descargas eléctricas. A diferencia de sus versiones adultas, se mueve sobretodo en tierra firme. (REC:V)

REC:V

ALBINOIDE ADULTO

Una criatura con base de salamandra que, a primera vista, parece haber perdido la cabeza. Sólo es capaz de sobrevivir en el agua. (REC:V)

CAIMÁN

Aparece en Resident Evil 2

Es una cría de caimán que alguien tenía de mascota antes de que se perdiera por las alcantarillas de Raccoon City, donde se infectó con el virus T. Los efectos del virus incluyen una agresividad y tamaño mucho mayores, hasta pasar de los diez metros. Normalmente habita en el vertedero, donde es más fácil obtener comida, y tiene la característica inusual de apretar mucho los dientes, ya sea con comida u otras cosas...

Esta criatura tiene la particularidad de haber nacido por accidente y no planificándolo; hasta la fecha, no se tenía constancia en informes de Umbrella de que hubiera criaturas creadas en base a caimanes.

RE2

YAWN (BOSTEZO)

Aparece en Resident Evil

Esta serpiente venenosa, criada con el objeto de ser sujeto de pruebas para ser una bio arma, escapó infectada de las instalaciones, lo que le causó un crecimiento hasta alcanzar proporciones gigantescas. Parece que bostece cuando va a engullir a su presa de golpe, de ahí que los científicos le llamaran Yawn.

Tiene la peculiaridad de que su anchura es desproporcionada a su longitud, y el veneno que segrega por sus afilados colmillos requiere un suero inusualmente potente para contrarrestar sus efectos. Si a una víctima no se le administra el tratamiento enseguida, el veneno se extenderá y le incapacitará en pocos minutos. El Yawn no ha desarrollado una gran inteligencia y es incapaz de realizar movimientos más allá de los que realiza una serpiente normal.

RE

VÍBORA

Aparece en Resident Evil

Esta pequeña pero venenosa serpiente se infectó accidentalmente con el virus T y empezó a multiplicarse sin control. Detecta a la presa sintiendo el calor de su cuerpo y ataca en grupos. Crece en lugares cercanos al agua y prefiere lugares húmedos. Tiene reflejos más rápidos que los de una serpiente normal y saltará para morder a los humanos en cuanto los vea. Mientras que la Víbora de piel verde sólo causa heridas superficiales, la de piel rojiza también suelta veneno.

RE

PLANTAS MONSTRUO

Aparecen en Resident Evil

Este mutante fue descubierto en el invernadero de la mansión. Absorbió agua contaminada con virus T, creció hasta unas dimensiones anormales y desarrolló una capa exterior muy resistente. Ningún ataque puede dañarla y arremeterá con sus tentáculos si algo se le acerca. Sin embargo aun es una planta y no resiste los herbicidas.

PLANTA 42

Aparece en Resident Evil

La Planta 42 nació accidentalmente durante un brote de virus T. Su nombre viene del lugar en el que se descubrió: punto de observación 42. El virus tuvo un profundo efecto en esta planta, haciendo que evolucionara a un ritmo alarmante. Los científicos observaron con gran interés cómo el crecimiento del sujeto aplastaba a otras plantas. En poco tiempo, su anchura le hizo atravesar suelo y paredes de la casa de invitados.

Hay dos modos en los que la Planta 42 obtiene sus nutrientes. El primero es absorbiendo compuestos químicos a través de la raíz, y la otra es absorbiendo sangre humana a través de sus apéndices con forma de tentáculo que brotan de su bulbo. Varios científicos han acabado con las venas completamente secas por culpa de la Planta 42.

Si es una planta, ¿por qué ataca seres humanos? Esto es resultado de la otorgación de inteligencia por parte del virus T. En otras palabras, la Planta 42 ha empezado a actuar por voluntad propia, atacando a humanos con sus zarcillos sedientos de sangre para poder mantenerse con vida. La Planta 42 se alzó en lo más alto del ecosistema y tomó posesión de la casa de invitados. Hasta su destrucción a manos de los S.T.A.R.S., estaba firmemente enraizado por todo el edificio.

No sería un resumen completo de la naturaleza de la Planta 42 si no hablásemos de su conducta agresiva. La Planta 42 era lo suficientemente inteligente como para desarrollar defensas contra posibles intrusos. Una vez las víctimas estuvieran al alcance, sacaría de repente sus espinosos apéndices o los agarraría por el cuello y estrangularía con su increíble fuerza. Además, el virus T le ha dado la habilidad de segregar sabia ácida de sus pétalos y tentáculos, y lo usa como defensa.

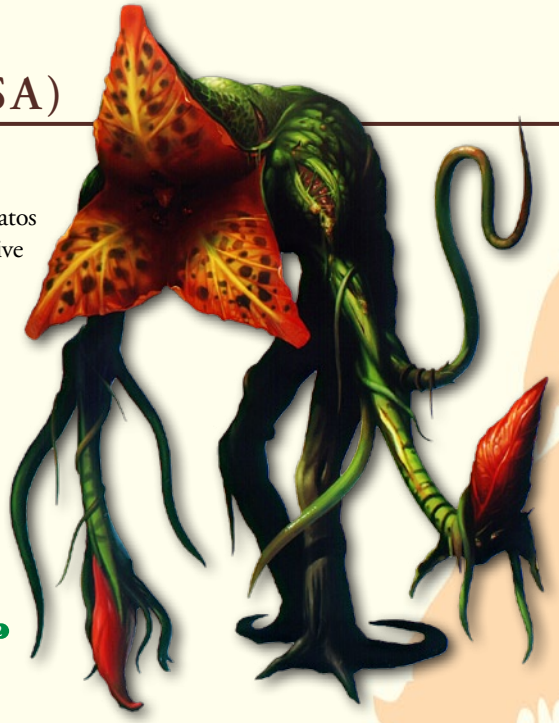
A pesar de su dramática evolución, la Planta 42 no deja de ser una planta y es muy sensible al fuego. Además, los científicos dejaron atrás un análisis indicando que el producto químico UMB V-Jolt debilita la estructura celular de base de planta de la criatura.

IVY – POISON IVY
(HIEDRA – HIEDRA VENENOSA)

Aparece en Resident Evil 2

Oficialmente llamada Planta 43, esta bio arma fue desarrollada al analizar los datos de la Planta 42. Se criaron de forma selectiva para moverse a voluntad y sobrevive absorbiendo vapor de agua a través de su superficie.

Ataca a la presa con sus apéndices con forma de hiedras, que le dan su nombre, e inflige heridas fatales salpicando encimas digestivas por su flor en forma de cabeza. Puede adaptarse a su entorno incluso habiendo detectado sustancias dañinas en el aire. Un claro ejemplo de esa adaptación es el Poison Ivy. En este caso, su cuerpo ha estado expuesto al gas P-ε, y como resultado ha sufrido cambios físicos. Esta bio arma venenosa ya no escupe fluidos ácidos, sino que emite una sustancia altamente venenosa.



RE2

RE2

IVY

Esta bio arma se desarrolló usando la información tomada del análisis completo de la Planta 42 durante el "Incidente de la mansión". Se mueve lentamente sobre sus parras en forma de zarcillos. Su lento movimiento y su debilidad ante el fuego hacen que no sea una gran amenaza por sí sola. Sin embargo, se extiende rápidamente, lo cual sí es peligroso. (RE2)

POISON IVY

Su forma es esencialmente la misma que la del Ivy normal, pero ha sido expuesto al gas P-ε, haciendo volver a su flor roja y dándole propiedades venenosas. Es capaz de escupir líquidos venenosos. (RE2)

TENTÁCULO

Aparece en Resident Evil Code: Veronica X

Este tentáculo forma parte del experimento de Alexia, hecho posible al fusionar su ADN con el del virus T-Veronica durante un período de quince años. Capaz de alcanzar a una presa a varios kilómetros de distancia, el tentáculo la emprenderá a golpes con su punta. No puede funcionar por sí solo, pero si Alexia le indica un objetivo, puede llegar a donde sea, si se encuentra muy dañado, el tentáculo se retorcerá de dolor violentamente y arrojará a su víctima.

REC:V

MIMICRY MARCUS (MARCUS MIMETIZADO)

Aparece en Resident Evil Ø

Esta criatura en realidad está compuesta de numerosas sanguijuelas que se han unido para imitar a la versión anciana del Dr. James Marcus. ¿Cómo pueden unos anélidos simples como las sanguijuelas tomar la forma de su creador? Es un fenómeno difícil de explicar. Sin embargo, está claro que estas sanguijuelas actúan como una sola inteligencia colectiva.

Las sanguijuelas secretan unos fluidos corporales adhesivos sobre su cutícula para moldearse todas juntas. Esta capa se endurece en cuanto se fusionan. Sin embargo hay límites a la hora de mantener esta forma, y ese límite es que debe permanecer en modo estacionario.

MIMICRY MARCUS (FORMA ESTACONARIA)

Este es el Mimicry Marcus estacionario. Tal como implica el nombre, las sanguijuelas se han unido en una forma humana mimetizando a la perfección al Dr. Marcus. (RE0)

Cuando un intruso se le aproxima, las sanguijuelas romperán su forma y atacarán. En este caso, la criatura conservará una forma más o menos humana, pero el rostro de Marcus se distorsiona y su cara desaparece por completo. Ataca extendiendo su brazo derecho a modo de látigo golpeando al objetivo.

La única forma de deshacerse de Mimicry Marcus es usando sus propiedades permeables contra él con ácido sulfúrico o incinerándolo. Aunque tiende a explotar y a esparcirse cuando resulta dañado críticamente, así que puede no ser una decisión muy acertada la de limitarse a atacar.

MIMICRY MARCUS (FORMA DE ATAQUE)

Las sanguijuelas toman esta forma para facilitarse el movimiento. Pierde todo parecido con el Dr. Marcus. Ataca mediante unos apéndices parecidos a látigos e intenta agarrar a sus objetivos y cubrirlos de sus fluidos corporales. Esto infectará al objetivo con el virus T si se acercan demasiado. (RE0)

SANGUIJUELA

Aparece en Resident Evil Ø

Esta sanguijuela chupadora de sangre mide unos veinte centímetros de largo. El Dr. Marcus, uno de los descubridores del virus Progenitor, crió de forma selectiva a estas criaturas, provocando en ellas cambios evolutivos repentinos hasta la fecha impensables para un anélido. Tienen un órgano receptor con funciones de ojo en su simple cuerpo, lo que les permite actuar como un conglomerado a pesar de ser formas de vida inferior. Consume carne humana enganchando su boca extendida en la presa; en grupo puede matar a un ser humano en cuestión de minutos. Además, debido a la alta concentración de virus T dentro de las cavidades del cuerpo de las sanguijuelas, la posibilidad de convertir a la víctima en un zombi es extremadamente alta.

REINA SANGUIJUELA

Aparece en Resident Evil Ø

Esta criatura es la forma mutada de la Reina Sanguijuela que controla a todas las sanguijuelas mutadas. Normalmente adopta la forma de un joven Dr. Marcus, pero rompe ese molde para convertirse en su primera forma transfigurada. Posee una inteligencia extremadamente alta; piensa y actúa tal y como lo haría el Dr. Marcus, quien fue asesinado diez años antes. Incluso tiene la habilidad de hablar. Este fenómeno sorprendente fue posible gracias a que la Reina Sanguijuela entró en los restos del Dr. Marcus y se fusionó durante un largo período de tiempo con su ADN.

Han pasado diez años desde que el virus T hizo saltar la chispa de la fusión. Durante este tiempo, el tejido corporal se transformó, permitiéndole alcanzar su forma definitiva. Como implica el nombre de Reina Sanguijuela, reina sobre innumerables sanguijuelas mutadas, sobre las que manda a su antojo. Al divisar a un enemigo, atacará con apéndices con forma de látigo formados de sanguijuelas.

Si la Reina Sanguijuela siente que ha sufrido algún daño, dejará de contener sus funciones naturales y mutará en su segunda forma. Se fusionará con todas las sanguijuelas que tenga alrededor y las usará como fuente de energía para multiplicar sus propias células. Este proceso reordena la estructura de su primera forma y reforma por completo las partes dañadas. La masa de la segunda forma es decenas de veces mayor que la de la primera. Su mayor tamaño y aspecto la hacen parecer primitiva y extremadamente grotesca.

El punto fuerte de su segunda forma es su aparente invulnerabilidad. Es lo suficientemente poderosa como para ni desconcertarse por mucho que le disparen. Sin embargo, aunque su vitalidad es extremadamente alta, que se haya mostrado en su auténtica forma también deja al descubierto la debilidad de la Reina Sanguijuela. Para mantener esta forma, las sanguijuelas están cubiertas de una película casi transparente que permite la entrada de los rayos ultravioletas. Esta es su perdición. Los rayos ultravioletas de la luz del sol colapsan su estructura celular. Las células quemadas lo tienen difícil para mantener la segunda forma de la Reina Sanguijuela, haciéndola extremadamente débil e incapaz de protegerse.

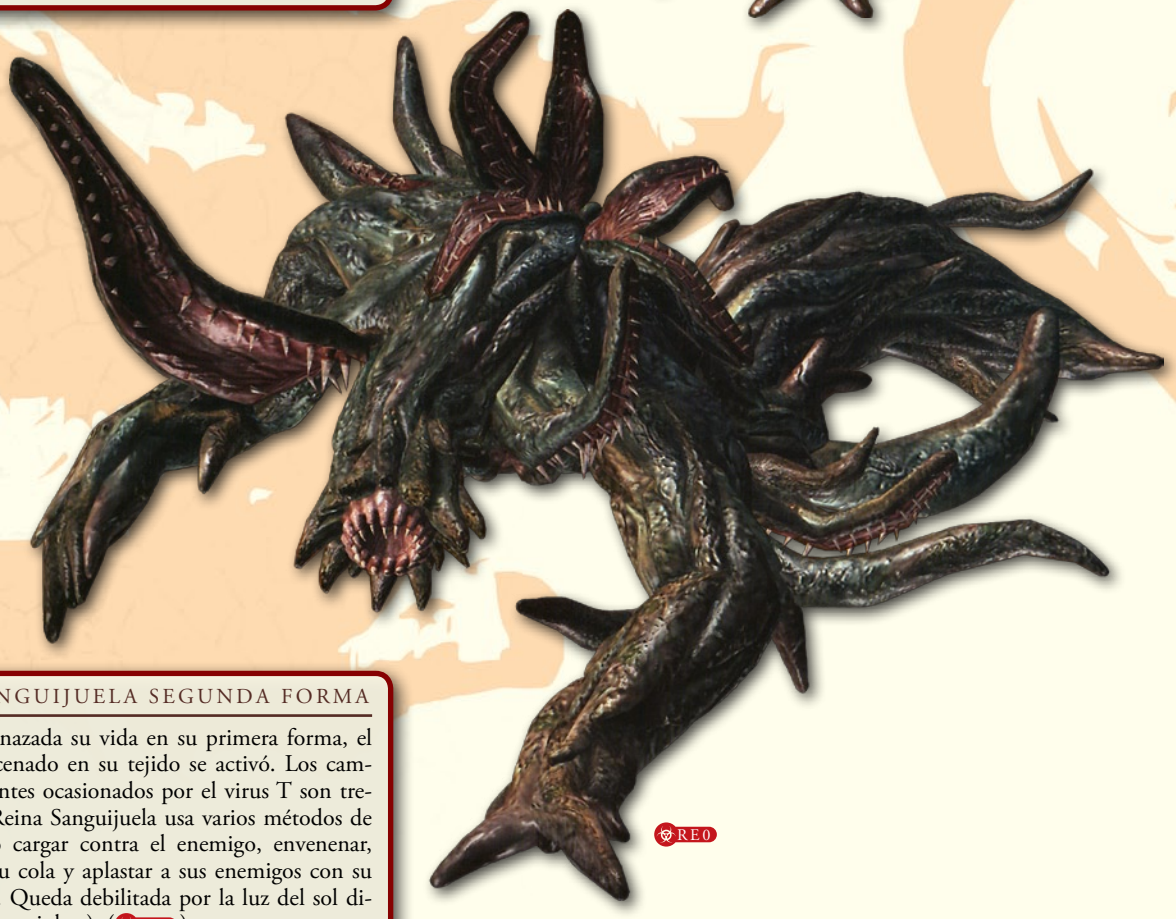
RE0

RE0

RE0

REINA SANGUIJUELA PRIMERA FORMA

Tal y como Mimicry Marcus imita a la versión vieja del Dr. Marcus, la Reina Sanguijuela se mimetiza en un Dr. Marcus en sus años mozos. Es su primera forma, no se sabe con claridad si es macho o hembra, pero la imagen de esta criatura comandando sobre un ejército de soldados sanguijuela mutantes incitaba a darle el nombre de Reina, por pura comodidad. (RE0)



RE0

REINA SANGUIJUELA SEGUNDA FORMA

Al sentir amenazada su vida en su primera forma, el virus T almacenado en su tejido se activó. Los cambios permanentes ocasionados por el virus T son tremendos. La Reina Sanguijuela usa varios métodos de ataque, como cargar contra el enemigo, envenenar, golpear con su cola y aplastar a sus enemigos con su enorme masa. Queda debilitada por la luz del sol directa (rayos ultravioleta). (RE0)

La gran cantidad de objetos de *Resident Evil* prácticamente se ha convertido en los coprotagonistas no oficiales de la saga. Unifican el mundo de *Resident Evil*, proporcionan consistencia entre sus varias historias y emplazamientos. Las presentamos aquí en orden alfabético y por juego.

Se dividen en cinco categorías:

Objetos clave —esenciales para avanzar en el juego y completarlo
Armas —pistolas, cuchillos, granadas y otros; son el sello de la casa
Llaves —las famosas llaves, con diseños de lo más variopintos
Herramientas —manivelas, palancas, ganzúas, etc.
Recuperación —hierbas, sprays, medicinas

OBJETOS

Objetos clave 186
Armas. 191
Llaves 197
Herramientas 200
Recuperación 204

OBJETOS CLAVE

AGUAS INDUSTRIALES
Agua pura que ha sido total y rigurosamente filtrada. Está en una mesa de la sala del laboratorio 1 en la planta de tratamiento. Combínalo con el Ácido sulfúrico para obtener la Mezcla para la batería.

AGUJA DE HIERRO
Una aguja con un agujero en su base. Se encuentra sobre los cuernos de un ciervo en la sala de profesores del segundo piso del centro de formación. Úsalo en la sala de maquinaria del reloj para restablecer el funcionamiento del reloj gigante.

ALA NEGRA
Una piedra negra con forma de ala. Se encuentra dentro del Libro del Mal. Combínala con la Estatua negra para formar la Estatua del Mal.

ALAS DE ÁNGEL
Unas piedras blancas con forma de alas. Se encuentran en el interior del Libro del Bien. Combínalas con la Estatua blanca para conseguir la Estatua del Bien .

AMULETO AZUL
Un objeto azul con forma de sanguijuela. Está dentro de la cápsula para sanguijuelas. Colócala en la escultura de Marcus para abrir la cerradura de la puerta.

AMULETO VERDE
Un objeto verde con forma de sanguijuela. Está en la mano de una estatua en la sala de coleccionista en el segundo sótano del laboratorio. Colócala en la escultura de Marcus para abrir la cerradura de la puerta.

ANILLA DORADA
Una anilla hecha de oro. Está en la jaula del vagón de carga, donde hay Cerberus. Es uno de los objetos necesarios para abrir el Maletín del conductor.

ANILLA PLATEADA
Una anilla hecha de plata. Está dentro del joyero. Es uno de los objetos necesarios para abrir el Maletín del conductor.

CAJA DE METAL
Un maletín de duraluminio con el número 385 escrito en él y con una cerradura de combinación numérica a la vieja usanza. Contiene las Piezas de la pistola. Se encuentra en una taquilla.

CÁPSULA PARA SANGUIJUELAS
Una cápsula hecha de materiales especiales que contiene el Amuleto azul con forma de sanguijuela. Pulsa el botón del contenedor en la sala de invitados en el primer sótano del laboratorio para obtenerla. Usa el Agente corrosivo para abrir la tapa.

DISCO MO
Un disco con las palabras "Sistema de seguridad ver. 1.02" escritas en él. Si lo insertas en el ordenador de la sala de conferencias, desactivará las cerraduras.

ESFERA
Una esfera usada para introducir dígitos. Se encuentra al fondo de la sala de cultivo en el primer sótano del laboratorio. Encontrarás a dos Hunters esperando a su presa cuando entres.

ESTATUA BLANCA
Una estatua blanca con aspecto de mujer. Se encuentra en el almacén de arte del segundo piso del centro de formación. Combínala con las Alas de ángel para crear la Estatua del Bien.

ESTATUA DEL BIEN
Una estatua esculpida con forma de ángel. Colócala junto a la Estatua del Mal en la balanza del vestíbulo para abrir una puerta. Parece ser una metáfora en cuanto al bien y el mal, que deben equilibrarse correctamente.

ESTATUA DEL MAL
Una estatua esculpida con forma de demonio. Colócala junto a la Estatua del Bien en la balanza del vestíbulo para abrir una puerta. El motivo de las estatuas parecen ser una mujer ángel y un hombre demonio.

ESTATUA NEGRA
Un busto escalofriante de un demonio al que le falta un ala. Se encuentra en el almacén del primer piso del centro de formación que da a la terraza. Encuentra el ala que falta para formar la Estatua del Mal.

JOYERO
Una caja que contiene la Anilla plateada. Se encuentra en la habitación B del vagón de pasajeros. Es la típica cajita lujosa que suele contener anillos de calidad.

EL LIBRO DEL BIEN
El título del libro es "BIEN" y es muy grueso. Contiene las Alas de ángel. Mueve una estantería en la sala de documentos del segundo piso para encontrarlo en un pilar oculto que hay detrás.

EL LIBRO DEL MAL
El título del libro es "MAL". Contiene el Ala negra. Lo conseguirás en la oficina del director del centro de formación en el segundo piso.

LÁPIDA DE LA DISCIPLINA
Una placa con un sacerdote en relieve. Se encuentra en lo alto del pilar de piedra en el jardín del primer piso del centro de formación. Si lo colocas en el telescopio del observatorio, podrás hacer que la sala se mueva.

LÁPIDA DE LA OBEDIENCIA
Una placa con un esclavo dibujado. Se encuentra en un torno de la sala de I+D de segundo piso del centro de formación. Uno de los objetos que harán que el observatorio se mueva.

LÁPIDA DE LA UNIDAD
Una placa con un caballero en relieve. Se encuentra en la chimenea del dormitorio del segundo sótano del centro de formación. Uno de los objetos que harán que el observatorio se mueva.

MALETÍN
Una bolsa de piel de las caras. Se encuentra en el armario de la sala del conductor. Puedes abrir el cierre colocando dos anillas concretas en las hendiduras del seguro.

MICROFILM A
Película para un microproyector. Se encuentra en una de las estanterías de la biblioteca del segundo piso del centro de formación. Úsala junto al Microfilm B en la sala de planificación y estrategia para conseguir el Disco MO.

MICROFILM B
Película para un microproyector. Se encuentra sobre la chimenea de la sala de reuniones del segundo piso del centro de formación. Úsala junto al Microfilm A en la sala de planificación y estrategia para conseguir el Disco MO.

PLACA BASE
Una base que contiene un chip. Se encuentra en la sala de tratamiento final en el sótano 8 de la planta de tratamiento de aguas. Colócalo en el disco de control de la góndola de la sala de control de aire y electricidad.

ANILLO DE PIEDRA
Una anilla de piedra de ocho lados que se usaba como decoración. Combínalo con el Objeto de metal para conseguir el Objeto de piedra y metal.

ANZUELO
Un anzuelo que se cree que es propiedad privada de uno de los científicos. Debe combinarse con el Cebo sin anzuelo antes de poder resultar de alguna utilidad.

AVISPA
Se consigue en una de las habitaciones privadas de los científicos en el segundo piso de la mansión. Devuelve este objeto y el Cebo de avispa en su lugar correcto de la colección de insectos y en el marco de cebos para poder activar un botón.

BLASÓN DE LA ESTRELLA
Un adorno grabado con la imagen de una estrella. Colócalo, junto a los blasones del Sol y la Luna en unos huecos que hay en una de las tumbas del cementerio del patio para conseguir el Revólver Mágnum.

BLASÓN DE LA LUNA
Un adorno grabado con la imagen de la Luna. Colócalo, junto a los blasones del Sol y la Estrella en una de las tumbas del cementerio para conseguir el Revólver Mágnum.

BLASÓN DEL SOL
Un adorno grabado con la imagen del Sol. Colócalo, junto a los blasones de la Estrella y la Luna en una de las tumbas del cementerio del patio para conseguir el Revólver Mágnum.

BLASÓN DEL VIENTO
Un adorno grabado con la imagen del Sol. Al colocarlo en la placa de la tumba en el cementerio, aparecerán los blasones del Sol, Luna y Estrella.

BROCHE
Un accesorio con la marca de la propiedad Spencer. Examínala para conseguir la Llave del emblema y poder entrar en el despacho de Spencer en la mansión.

CAJA CON FILTROS
Una caja de filtros rojos. Úsalo en el proyector de la sala de audiovisuales del segundo sótano en el laboratorio para conseguir los números que se deben introducir en la terminal que hay en la pared.

CEBO DE AVISPA
Un objeto clave necesario para activar un dispositivo en la habitación privada del científico del segundo piso. Colócalo en el sitio adecuado, y haz lo mismo con la Avispa.

CEBO SIN ANZUELO
Un cebo con forma de avispa. Cuando lo encuentras no tiene anzuelo, pero si lo combinas con el Anzuelo conseguirás el objeto clave Cebo de avispa.

COLLAR
El sitio en el que Jon Toleman escondió la moneda que recibió de Spencer. Más tarde, uno de los amigos de Jon le puso el collar alrededor del cuello a un Cerberus.

DISCO MO (1, 2, 3)
Se usan para abrir el sistema de 3 cierres que hay en el tercer sótano del laboratorio. Insertando los discos en el comunicador de contraseñas, lograrás acceso a la sala de confinamiento donde se encuentra retenido tu compañero.

EMBLEMA DE ORO
Un adorno con un escudo de armas grabado en él. Colócalo en el agujero que hay sobre la chimenea del comedor del primer piso para abrir la puerta del reloj de la pared y así conseguir la Llave del escudo.

EMBLEMA
Usado para obtener el Emblema de oro de la trampa que cierra la puerta cada vez que alguien intenta cogerlo. Tiene una diseño especial grabado en él.

ESCOPETA ESTROPEADA
Una escopeta que no se puede usar como arma. Colócala en los ganchos de la sala de visitas del primer piso de la mansión para evitar que el techo suspendido se te caiga encima.

FLECHA DE ORO
Una flecha hecha de oro. Está sujeta en una pequeña estatua del segundo piso de la mansión. Examínala para quitarle la Punta de flecha. Úsala para abrir una lápida en la que hay un ángel grabado.

GEMA AMARILLA
Una joya que se brilla en color amarillo. Colócala en el ojo de la estatua del tigre que hay en el primer piso de la mansión para obtener el objeto clave Disco MO.

GEMA AZUL
Una joya que se consigue al arrojar una estatua del balcón del segundo piso al comedor en la mansión. Colócala en el ojo de la estatua del tigre para conseguir unos cartuchos para la escopeta.

GEMA ROJA
Colócala en el Joyero 2 para activar el puzzle que necesitarás resolver para abrirlo. Cuando lo abras, recibirás el Broche, que a su vez, funciona de llave.

JOYERO 1
Un joyero con motivos de un sol y una luna. Examínalo para abrir la tapa y así conseguir la Máscara incompleta que hay en su interior.

JOYERO 2
Un joyero con un hueco de unos 4 cm de diámetro. Al colocar la Gema roja en ese hueco y resolver el puzzle se podrá abrir la caja y conseguir así el Broche.

JOYERO 3
Un joyero con una especie de motivo en la parte frontal. Examínalo para abrirla y conseguir el Anillo de piedra y el documento "Fotografía familiar y notas".

LANZALLAMAS ESTROPEADO
Un objeto que no se puede usar al estar roto. Al menos no como arma, pero lo necesitarás para resolver el puzzle de la sala con dos túneles en el segundo sótano del patio.

LIBRO DE LA MALDICIÓN
Un libro que explica el acertijo de las cuatro máscaras. La Llave de la espada está enganchada a la contraportada del libro, y al quitarla también obtienes el documento "Libro de la Maldición".

LIBRO EN BLANCO (LIBRO ROJO)
Un libro de portadas rojas y con el título "Bandage with Blood" (venda con sangre). Todas las páginas están en blanco, aunque hay un dibujo en la contraportada.

MÁSCARA INCOMPLETA (MÁSCARA SIN ROSTRO)
Una de las Máscaras de la Muerte necesarias para completar el puzzle de la sala subterránea detrás de la mansión. Úsala junto a las otras tres para hacer caer el ataúd al suelo.

MÁSCARA SIN BOCA (MÁSCARA SIN ROSTRO)
Una de las Máscaras de la Muerte a la que le falta la boca. Úsala junto a las otras tres para hacer caer el ataúd de la sala subterránea de detrás de la mansión al suelo.

MÁSCARA SIN NARIZ (MÁSCARA SIN ROSTRO)
Una de las Máscaras de la Muerte necesarias para completar el puzzle de la sala subterránea detrás de la mansión. La encuentras tras la lucha contra Yawn en el desván de la mansión.

MÁSCARA SIN OJOS (MÁSCARA SIN ROSTRO)
Una de las Máscaras de la Muerte necesarias para completar el puzzle de la sala subterránea detrás de la mansión. Está en el invernadero del primer piso.

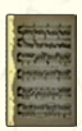
MEDALLÓN DEL LOBO
Un medallón con una imagen de un lobo grabada en él. Si lo colocas juntamente con el Medallón del águila en la fuente del primer piso del patio, aparecerá un ascensor.

MEDALLÓN DEL ÁGUILA
Un medallón con una imagen de un águila grabada en él. Si lo colocas juntamente con el Medallón del lobo en la fuente del primer piso del patio, aparecerá un ascensor.

MONEDA
Una moneda que recibes tras accionar el botón de detrás del Collar. Detrás tiene un grabado de una armadura, y al examinarlo haces que se convierta en la Llave falsa.

OBJETO DE METAL
Un objeto marcado con el logo de Umbrella. Combínalo con el anillo de piedra para conseguir el Objeto de piedra y metal.

OBJETO DE PIEDRA Y METAL
Un objeto poligonal de 8 lados hecho de piedra y hierro. Se consigue combinando el Anillo de piedra con el Objeto de metal y sirve para abrir dos puertas distintas.



PÁGINAS INTERMEDIAS (PARTITURA)
La parte central de la partitura de la obra de Beethoven "Sonata del Claro de Luna". Para recuperar la partitura antes debes encontrar todas las partes y combinarlas.

PARTITURA INCOMPLETA (PARTITURA)
La partitura de "Sonata del Claro de Luna". Le faltan las páginas centrales. Combínalo con las Páginas intermedias para formar la Partitura completa.

PLACA MADERA
No hay nada escrito a primera vista, pero si enciendes la chimenea que hay en el segundo piso de la mansión y colocas la placa sobre el relieve que hay encima, se convertirá en un mapa del segundo piso.

PUNTA DE FLECHA
Una punta de flecha extraída de la Flecha de oro. Luce una brillante piedra verde hecha de peridotita.

RADIOGRAFÍA DE CLARK (RADIOGRAFÍA)
La radiografía de alguien llamado Clark David. Al colgarlo en la pantalla de la habitación de rayos X en el tercer sótano del laboratorio te ayudará a conseguir la contraseña que abrirá varias puertas.

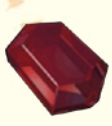
RADIOGRAFÍA DE GAIL (RADIOGRAFÍA)
La radiografía de alguien llamado Gail Holland. Al colgarlo en la pantalla de la habitación de rayos X en el tercer sótano del laboratorio te ayudará a conseguir la contraseña que abrirá varias puertas.

SILBATO PARA PERROS
Un silbato que produce un sonido sólo audible por los perros. Úsalo en la terraza del ala oeste del segundo piso de la mansión para atraer al Cerberus que lleva el Collar con la Moneda.

SONATA CLARO DE LUNA (PARTITURA)
La partitura totalmente montada de la obra de Beethoven "Sonata del Claro de Luna". Toca esta pieza en el bar del primer piso de la mansión para abrir una puerta.

VOLUMEN 1
Un libro de portada roja y cuyo título es "Eagle of East, Wolf of West" (el águila del este, el lobo del oeste). Ábrelo para obtener el Medallón del águila.

VOLUMEN 2
Un libro de portada azul y cuyo título es "Eagle of East, Wolf of West" (el águila del este, el lobo del oeste). Ábrelo para obtener el Medallón del lobo.



CORAZÓN DE VIRGEN (JOYA ROJA)
Dos joyas que hay que colocar en los bustos de la sala de arte del segundo piso de la comisaría. En la historia de Claire te recompensará con media Piedra azul, en la historia de Leon, con en Enchufe rey.

DISCO MO
Soporte de grabación necesario para entrar en la sala laboratorio de cargas. Colócalo en el dispositivo de entrada que hay en el pasillo del área C del laboratorio.

FOTOGRAFÍA (ADA Y JOHN)
Uno de los objetos que Ada, la mujer que aparece en la historia de Leon, siempre lleva consigo. Aparece ella con su novio, John. No tiene ningún uso en el juego.

FOTOGRAFÍA (FAMILIA DE SHERRY)
Uno de los objetos que Sherry, la niña que aparece en la historia de Claire, siempre lleva consigo. Aparece ella con sus padres, William y Annette. No tiene ningún uso en el juego.

MEDALLA LOBO
Una medalla dorada con un relieve de lobo. Si lo colocas junto a la Medalla águila en la máquina de reconocimiento de pasajeros de las alcantarillas, se abrirá el camino al puente suspendido y al teleférico.

MEDALLA UNICORNIO
Una medalla dorada con un unicornio grabado. Ponlo en la fuente del vestíbulo principal de la comisaría para recibir la Llave de picas.

MEDALLA ÁGUILA
Una medalla dorada con un relieve de águila. Si lo colocas junto a la Medalla lobo en la máquina de reconocimiento de pasajeros de las alcantarillas, se abrirá el camino al puente suspendido y al teleférico.

PELÍCULA (A, B, C D)
Un carrete de cámara normal. Revélalo en el cuarto oscuro de la comisaría de policía para ver qué contiene. La Película D es un objeto oculto.

PIEDRA AZUL (MITAD IZQUIERDA)
Una piedra azul partida por la mitad. Combínala con su mitad derecha para obtener la Piedra jaguar. Puedes usarla en la oficina del jefe de policía. Sólo aparece en la historia de Claire.

PIEDRA AZUL (MITAD DERECHA)
Una piedra azul partida por la mitad. Combínala con su mitad izquierda para obtener la Piedra jaguar. Puedes usarla en la oficina del jefe de policía. Sólo aparece en la historia de Claire.

PIEDRA JAGUAR
Una piedra con un dibujo de un jaguar grabado en su superficie. Úsala junto a la Piedra serpiente y la Piedra águila detrás del cuadro del despacho del jefe de policía para descubrir una puerta secreta. Sólo disponible en la historia de Claire.

PIEDRA SERPIENTE
Una piedra con un dibujo de una serpiente grabado en su superficie. Úsala junto a la Piedra águila y la Piedra jaguar detrás del cuadro del despacho del jefe de policía para descubrir una puerta secreta. Sólo disponible en la historia de Claire.

PIEDRA ÁGUILA
Una piedra con un dibujo de un águila grabado en su superficie. Úsala junto a la Piedra serpiente y la Piedra jaguar detrás del cuadro del despacho del jefe de policía para descubrir una puerta secreta. Sólo disponible en la historia de Claire.

RUEDA DORADA
Una pieza usada para activar el reloj grande de la comisaría de policía. La puerta que se abre revela el Enchufe caballo para Leon y una mitad de la Piedra azul para Claire.

BOLA DE CRISTAL
Se usa junto a la Bola de obsidiana y la Bola de ámbar para resolver un puzzle. Debe colocarse en la bandeja adecuada.

BOLA DE OBSIDIANA
Como la Bola de ámbar y la Bola de cristal, se usa para activar el dispositivo de los relojes en el trastero.

BOLA DE ÁMBAR
Una de las tres piedras necesarias para activar el dispositivo de los relojes en el trastero del primer piso de la Torre del Reloj.

BRÚJULA FUTURO (BRÚJULA BRONCE)
Se consigue a cambio del Libro sabio. Colócala en la estatua del alcalde.

CADENA CHRONOS
Se encuentra escondida en una caja de música en la sala de máquinas de la Torre del Reloj. Combínala con la Llave manivela para crear la Llave Chronos.

DISCO DEL SISTEMA
Necesario para abrir la puerta de la sala de tratamiento de la fábrica abandonada. Una lucha contra Nemesis aguarda tras usar este objeto.

ESMERALDA (PIEDRA VERDE)
Junto al Zafiro, se usa para activar el reloj con joyas que hay frente al ayuntamiento.

GRABADORA
Un objeto usado para eludir el sistema de cierre del ascensor en el hospital visitado por Carlos. La cinta contiene la voz de un doctor.

HERRAMIENTA CHRONOS
Un objeto clave creado al combinar la Herramienta oro con la Herramienta plata. Colócala en la sala de máquinas para hacer sonar la campana.

HERRAMIENTA ORO
Se consigue al resolver el puzzle de los relojes en el primer piso de la Torre del reloj. Combínala con la Herramienta plata para conseguir la Herramienta Chronos.

HERRAMIENTA PLATA
Se encuentra en la sala de máquinas. Combínala con la Herramienta oro para conseguir la Herramienta Chronos.

LIBRO SABIO (LIBRO BRONCE)
Está sujeto en la estatua de bronce del alcalde en el ayuntamiento. Necesario para conseguir la Brújula futuro.

TARJETA S.T.A.R.S. (BRAD)
La tarjeta de identificación de Brad Vickers. Para obtenerla tienes que esquivar a Nemesis, en lugar de huir al interior de la comisaría, y recogerla del cadáver de Brad. El paradero del cadáver de Brad se desvela en *RE2*.

TARJETA S.T.A.R.S. (JILL)
Se encuentra en la sala de operaciones del primer piso de la comisaría. Aunque parezca mentira, Jill no la lleva desde el principio del juego.

TARJETERO
Uno de los objetos que Brad Vickers llevaba consigo antes de que le mataran. Su tarjeta de identificación de S.T.A.R.S. se encuentra en su interior.

ZAFIRO (PIEDRA AZUL)
Una joya necesaria para activar el reloj decorado que permitirá el acceso al ayuntamiento.

ALABARDA
Un objeto que parece un hacha de la edad media. Puedes usarla en la puerta que te lleva al Harrier en el pasillo bajo el tanque de la zona de entrenamiento o en el pilar de la sala del director de la base antártica.

ANILLO DE ALFRED
Un anillo que llevaba Alfred en el dedo. Examínalo para quitar la joya que tiene y obtener así la Joya de Alfred.

ARCHIVO DE SEGURIDAD
Un documento que contiene pistas acerca del código de autodestrucción y que Claire da a Chris. La tarjeta de seguridad está dentro.

COLLAR DE ALEXIA
El broche de un colgante con una joya roja que lleva puesto Alexia antes de la transformación. Examínalo para conseguir la Joya de Alexia.

CRISTAL
Una bola de cristal que contiene una Tarjeta de seguridad. Rómpela con la trampa de la piedra colgante en la sala de celdas de la base antártica y coge la tarjeta de entre los fragmentos.

DIBUJO ESQUELETO
Un cuadro que contiene un dibujo de un esqueleto humano. Examínalo a lo lejos con la cámara de seguridad para obtener la clave para acceder a la sala de experimentos. Necesario también para obtener la Llave oro.

EMBLEMA ALEACIÓN
Una réplica del Emblema de halcón hecho a partir del metal especial TG-01. Úsalo en el hueco de la puerta de la torre de vigilancia para abrirla.

EMBLEMA DE HALCÓN
Una placa de oro macizo con un acabado en forma de halcón que se encuentra en la sala de vigilancia de la prisión. Colocándolo en la autoreplicadora de la sala de operaciones te permite recopilar su información 3D.

ESPADA OXIDADA
Una espada sujeta en una estatua del cuarto del gas en la sala de torturas. Tras superar la trampa, insértala en el hueco de la estatua metálica para recibir el Rollo de piano .

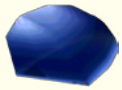
ETIQUETA CÓDIGO
Una pegatina que ayuda a identificar un objeto entre varios. Pégalo a la caja de madera de la sala de organización de la base antártica y activa la cinta transportadora para obtener la Máscara gas.

FOTO FAMILIAR
Objeto estándar de Steve. Se le ve a él junto a sus padres. Puedes ver este objeto cuando controlas a Steve pero no tiene ninguna finalidad en el juego.

HORMIGA REINA
Un objeto con aspecto de hormiga reina que tiene ensamblado un rubí. Úsalo para abrir la caja de música en la habitación de Alexia.

HORMIGA REY
Un objeto con aspecto de hormiga rey con un zafiro ajustado. Colócalo en el agujero de la tapa en la caja de música del dormitorio de Alfred para abrirla.

JARRÓN BARRO
Un regalo a Alfred de su mayordomo, Scott Herman, para conmemorar la sucesión de Alfred al frente de la casa Ashford. Dentro hay el objeto Hormiga reina.

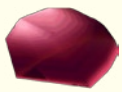


JOYA AZUL
Un zafiro que forma parte del objeto Hormiga rey. Úsala para abrir la tapa de la caja de música en la habitación de Alfred de la base antártica.

JOYA DE ALEXANDER
Una joya verde que estaba en el pendiente de Alexander. También es una prueba de ser un auténtico sucesor de la casa Ashford. Úsala en el retrato del vestíbulo de la base antártica.

JOYA DE ALEXIA
Una joya roja que estaba en el collar de Alexia También es una prueba de ser un auténtico sucesor de la casa Ashford. Úsala en el retrato del vestíbulo de la base antártica.

JOYA DE ALFRED
Una joya azul que estaba en el Anillo de Alfred. También es una prueba de ser un auténtico sucesor de la casa Ashford. Úsala en el retrato del vestíbulo de la base antártica.



JOYA ROJA
Un rubí que forma parte del objeto Hormiga reina. Úsala para abrir la tapa de la caja de música en la habitación de Alexia de la base antártica.

LIBÉLULA ORO
Un objeto hecho de la combinación de otros cinco y tiene aspecto de libélula. Abre la puerta que lleva a la sala de control de la base antártica.

LIBÉLULA (SIN ALAS)
Un objeto dorado con aspecto de libélula. Combínalo con los cuatro Objetos alas para crear el objeto Libélula oro.

LIBÉLULA PLATA
Un objeto cuyo cuerpo está hecho de plata pura y que parece una libélula. Examínala para quitarle las alas. Si la colocas entonces en la boca de la hormiga del mural en la residencia privada, se abrirá un camino al estudio.

MACETA
Una maceta normal. Pero si la giras y la examinas encontrarás una llave para la sala de máquinas pegada a ella.

MALETÍN ALUMINIO
Un maletín plateado con un cierre sencillo. En total hay tres como este y a veces contienen armas o similares. Necesitas la Ganzúa para abrirlos.

MALETÍN
Un maletín metálico. Examínalo y pulsa el botón que tiene arriba para abrirlo y obtener así el TG-01 y el documento "Descripción del Producto "TG-01".

OBJETO ALA
Un objeto con un parecido asombroso a una ala de libélula de verdad. Une las cuatro que hay con el objeto Libélula para conseguir la Libélula oro.

OBJETO TANQUE
Un modelo en miniatura de un tanque encima de una peana. Conseguirás la Llave de la plataforma al colocar este objeto en el hueco del diorama de la galería.

OJO DE CRISTAL
Una esfera de cristal hecha con el aspecto exacto de un globo ocular. Si lo colocas en su lugar correcto en la enfermería de la prisión, se abrirá el pasillo que lleva a la cámara de torturas.

PENDIENTE ALEXANDER
Un pendiente que Alexander lleva en la oreja. Examínalo para quitarle la joya y conseguir la Joya de Alexander.

PESO PAPEL
Un pisapapeles con forma de dado. Tiene diferentes símbolos, entre ellos una doble A de colores distintos, una corona y un corazón. Necesario para conseguir el anillo de Alfred.

PLACA CAJA MÚSICA
Un disco que hace sonar la caja de música. Si lo usas en una caja de música vacía, se abrirá un camino nuevo por encima de la cama.

PLACA DE ÁGUILA
Una placa de metal reforzado con un grabado de águila. Colócalo en una hendidura especial que hay en la prisión y en la zona de entrenamiento. Puedes disolver la placa con la Mezcla benigna (Clement) y conseguir la Alabarda dorada.

PRUEBA AIRE
Una piedra con un dibujo de un caza en relieve. Claire lo usa en el hangar del aeropuerto; Chris en la galería de la zona de entrenamiento. Se usa junto a la Prueba ejército y la Prueba marina.

PRUEBA EJÉRCITO
Una piedra con un dibujo de un jeep en relieve. Claire lo usa en el hangar del aeropuerto; Chris en la galería de la zona de entrenamiento. Se usa junto a la Prueba aire y la Prueba marina.

PRUEBA MARINA
Una piedra con un dibujo de un submarino en relieve. Claire lo usa en el hangar del aeropuerto; Chris en la galería de la zona de entrenamiento. Se usa junto a la Prueba aire y la Prueba ejército.

ROLLO DE PIANO
Úsalo en el piano antiguo que hay en el casino bar. Una vez insertado se reproducirá la música automáticamente y conseguirás el objeto Hormiga rey.

RÉPLICA DE LUGER
Un modelo de arma basado en las famosas lugers doradas. Consíguela para desbloquear a Steve en el Modo Batalla tras acabar el juego principal.

TARJETA DE SEGURIDAD
Una tarjeta llave usada para abrir cierres de seguridad. Te permite pasar por la puerta de barrotes en la sala de contención del sótano de la base antártica. También te permite introducir la clave necesaria para activar el mecanismo de autodestrucción.

TARJETA EMBLEMA
Una tarjeta llave de color añil que tiene el escudo de armas de los Ashford. Si lo pasas por lectores de tarjetas del mismo color en el campo de entrenamiento, se te abrirán los postigos.

TARJETA IDENTIFICACIÓN
Una forma de identificación que llevan constantemente los empleados de Umbrella. El reverso de la tarjeta tiene un número identificativo así como una foto del empleado.

TARJETA PELIGRO BIOLÓGICO
Una tarjeta plateada con el símbolo de "peligro biológico". Úsalo en lectores de tarjetas del mismo color en los campos de entrenamiento para abrir los postigos de cuarentena.

TG-01
Una nueva clase de metal sintético diseñado para ser invisible a detectores de metal. Si lo colocas en la máquina autoreplicadora de la sala de operaciones del laboratorio, puedes esculpirlo con la forma deseada.

TIMÓN
Lo que normalmente se usaría para cambiar la dirección de un barco. Hay que colocarlo en el agujero de ocho lados en el hangar del submarino y girarlo para que se te permita el acceso al submarino.

ARMAS

AMETRALLADORA MP5
Billy la recibe al completar el juego con un Grado A o S. Usa balas especiales. Muestra la munición restante con porcentaje, no con número de balas, pero puede pulirse un cargador entero en tan solo treinta segundos. Acribilla al enemigo con un poder incomparable.

BOTELLA VACÍA
Una botella de cristal que da la impresión de que contenía vino pero que ahora está vacía. Se encuentran de tres en tres. Se usan para crear el Cóctel molotov.

CÓCTEL MOLOTOV
Combina las Botellas vacías con el Tanque de gasolina. Al arrojarlo se prende un anillo de fuego en un radio pequeño. El contacto con este fuego normalmente prende a la víctima y es genial contra sanguijuelas o enemigos que no toleran bien el fuego o la sequedad. Escasean bastante.

ESCOPETA
Una potente escopeta con mecanismo de corredera. Puede llevar siete cartuchos. Más efectiva a distancias cortas; le lleva un poco de tiempo recargar, pero su poder destructivo, cuando disparas a quemarropa, no tiene rival. Como el caso del rifle, su punto débil es su manejabilidad.

GRANADAS DE NAPALM
Contiene pólvora, explosivos y varios tipos de aceites. Estalla en llamas al contacto. Una caja contiene seis cartuchos.

GRANADAS DE ÁCIDO
Cartuchos pegajosos y sin color con un fuerte ácido en su interior. El ácido se rocía hasta impactar y empapar al enemigo. Extremadamente útil contra seres vivos. Una caja contiene seis cartuchos.

GRANADAS
Munición con una capa exterior del cartucho fina y con explosivos potentes en su interior. Inflige daño al enemigo con la explosión y la metralla de los fragmentos de esa capa del cartucho. Una caja te proporciona seis cartuchos para el Lanzagranadas.

LANZACOHETES
Rebecca lo consigue al completar el juego con un grado S. Un arma temible con munición ilimitada que presume de ser el arma con mayor poder destructivo del juego. Es tan potente que compensa con creces su falta de disparo rápido.

LANZAGRANADAS
Un arma pesada que hace justo lo que su nombre indica. Contiene un mecanismo de recarga de varios cartuchos como la de un revólver. Su capacidad máxima es de 255 cartuchos y es compatible con tres tipos de munición: Granadas, Granadas de ácido y Granadas de napalm.

MUNICIÓN AMETRALLADORA
Munición exclusiva para la ametralladora. La balas que quedan se muestran en forma de porcentaje. Tres balas equivalen al 1%. Es difícil encontrar un cargador que la recargue al 100% de su capacidad.

MUNICIÓN DE LA ESCOPETA
Cartuchos del calibre 12 para usar en la Escopeta y en el Rifle. Cada caja contiene siete cartuchos. Están esparcidos por el tren y el centro de formación.

MUNICIÓN DE LA MÁGNUM
Balas para la Mágnum, con un tamaño doble que las balas normales. Cada caja contiene ocho balas. Escasean mucho en todo el juego.

MUNICIÓN DE LA PISTOLA
Objeto famoso de la saga. Munición 9 x 19 mm parabellum dentro de una caja roja. En la caja pone "Parabellum". Viene en cajas de 5, 15 o 30 balas.

MÁGNUM
Una pistola automática grande y poderosa. Dispara balas de mágnum y tiene una capacidad máxima de ocho balas. Un poder enorme, pero también sufrirás mucho retroceso. Se le llama Mágnum por las balas que usa, del doble de tamaño de lo habitual.

PIEZAS DE LA PISTOLA
Unas piezas que permitirán personalizar tu pistola para aumentar así su precisión. Encontrarás una mira y la montura para colocarla dentro de la Caja de metal.

PISTOLA M9-1911 ADAPTADA (BILLY)
La empuñadura está delicadamente curvada y especialmente hecho para Billy, casi como si se lo hubieran fabricado a medida. Tiene una capacidad de hasta quince balas. En manos de un experto como Billy tiene el potencial de causar grandes daños.

PISTOLA PERSONALIZADA (BILLY)
Añadiendo las Piezas de la pistola al arma de Billy, te permite adjuntarle una mira. Siendo más fuerte que la pistola normal, inflige mucho daño al objetivo y aumenta las posibilidades de un golpe crítico. Puede llevar quince balas.

PISTOLA PERSONALIZADA (REBECCA)
Añadiendo las Piezas de la pistola a la Beretta M92FS de Rebecca te permite adjuntarle una mira. Siendo más fuerte que la pistola normal, inflige mucho daño al objetivo y aumenta las posibilidades de un disparo crítico. Puede llevar quince balas.

PISTOLA BERETTA M92FS (REBECCA)
Una Beretta M92FS que se reparte entre los S.T.A.R.S. y que dispara balas de 9 mm parabellum. Tiene capacidad para quince balas y gracias a su peso ligero, le permite a Rebecca disparar de forma consecutiva. Además del sello de los S.T.A.R.S., también tiene el logo de la armería Kendo.

PUÑAL
Un cuchillo grande de autodefensa. Billy lo lleva desde el principio. Aunque es demasiado grande para ir llevándolo encima todo el rato, resulta muy efectivo contre pequeños enemigos, y en manos de un hombre fuerte, resulta tan letal como los colmillos de una serpiente.

REVÓLVER MÁGNUM
Una mágnum tipo revólver. Aunque es un modelo antiguo, tiene una sólida elaboración artesanal y es tan mortal como en sus primeros días. Cuenta con una capacidad para cinco balas, cada una de las cuales tiene la fuerza suficiente para atravesar cualquier enemigo.

RIFLE
Una escopeta de caza con una capacidad de sólo dos disparos, aunque cada uno de ellos está entre lo más potente. Tiene un relieve decorando el cuerpo del arma. Es uno de los objetos importantes a recoger en el tren. Usa Munición de la escopeta y causa daños en un amplio radio.

TANQUE DE GASOLINA
Un tanque dejado (entre otros sitios) en el vagón de carga. Contiene gasolina. Combínalo con la Botella vacía para crear de tres a seis Cócteles molotov.

CARGADOR DE PISTOLA
Balas específicas para la Pistola. Un cargador contiene quince balas. Se combina con otros cargadores para ahorrar espacio en el inventario.

CUCHILLO SUPERVIVENCIA (CHRIS)
Un cuchillo de combate. Aunque puede usarse indefinidamente, tiene poca potencia y un corto alcance. Puede usarse dando tajadas horizontalmente o asestando golpes secos hacia abajo.

CUCHILLO SUPERVIVENCIA (JILL)
Un cuchillo de combate. Aunque puede usarse indefinidamente, tiene poca potencia y un corto alcance. Puede usarse dando tajadas horizontalmente o asestando golpes secos hacia abajo. La diferencia principal entre ambos cuchillos es que el de Chris es más grande e inflige mayor daño.

ESCOPETA DE ASALTO
Un arma con un poder de ataque muy superior al de la Pistola normal y con cuatro cartuchos de capacidad. Normalmente es el arma favorita de Richard. Para poder disponer de ella, tendrás que salvarle la vida trayéndole el Suero.

ESCOPETA REMINGTON M870
Con capacidad para seis cartuchos del 12, tiene alto poder de penetración y amplio radio de efectividad, lo que inflige daño a todos los enemigos que estén cerca. Puede hacer volar varias partes del cuerpo de un zombi y consigue tumbar a los Hunters y Chimeras con relativa facilidad.

GRANADA DESTELLEANTE
Un arma sólo para Chris. Tras usarla en un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, permite matar al enemigo al instante. Explota de tres a siete segundos tras ser colocada, aunque un disparo lo acelera. Si no te andas con ojo, la explosión puede alcanzarte y restarte HP.

GRANADAS
Es la munición por defecto del Lanzagranadas. Una caja te proporciona seis cartuchos. También causa daño en los enemigos que se vean sorprendidos en la ráfaga explosiva tras el impacto.

LANZACOHETES ∞
Un arma antitanques desbloqueable con munición infinita. Es una versión del arma que te permitió matar al Super Tyrant, pero con cohetes sin límite y capacidad de apuntar en varios ángulos. La conseguirás al pasarte el juego en menos de tres horas en cualquier dificultad menos la fácil.

LANZACOHETES M66
Un arma pesada que dispara potentes cohetes explosivos. Brad Vickers te lo lanza desde el helicóptero que pilota durante la batalla final contra el Super Tyrant. Sólo dispara a nivel plano, dispone únicamente de capacidad para cuatro cohetes y no es recargable.

LANZAGRANADAS
Dispara tres tipos de cartuchos de gran potencia: las Granadas, con un gran radio de efecto; Proyectiles de ácido, que infligen gran daño al enemigo con el que impacte; Proyectiles incendiarios, que dañan considerablemente al enemigo y a los que le rodeen además de poder quemar los cuerpos.

LANZALLAMAS
Un arma que prende el combustible y extiende las llamas en una ráfaga concentrada. Un segundo de acción gasta un 12,5% del depósito, así que sólo puede usarse durante unos ocho segundos en total. Una vez vacía no puedes recargarla pero si puedes usarla para abrir ciertas puertas.

MÁGNUM .44 DE BARRY

Un arma que usa munición .44 para Mágnum. Mata a casi cualquier enemigo de un solo tiro pero no hay munición de recarga. Sólo puede usarse seis veces antes de que se agote la munición. Disponible a partir de un momento bastante avanzado del juego, si Jill cumple cierto requisito.

PISTOLA DE AUTODEFENSA

Un pistola Dillinger que usa balas de Mágnum del calibre .22, lo que le da la potencia de una Mágnum pero en versión reducida. Sin embargo, es un arma de un solo uso y no puede recargarse. Una vez disparada la bala que tiene, ya no servirá de nada.

PISTOLA DE DESCARGAS

Un arma de alto voltaje creada específicamente para la autodefensa. Cualquier criatura que no sea el Super Tyrant verá su salud reducida en un 70-90%. Las veces que puedas usar este arma depende de la cantidad de Recambios de batería que encuentres.

PISTOLA SAMURAI EDGE (VERSIÓN DE BARRY)

Una de las armas ocultas y que en origen fue personalizada para Barry. A diferencia de la pistola normal, que sólo puede atacar a un enemigo a la vez, este modelo puede impactar en todos los enemigos que se encuentren en su línea de tiro.

PISTOLA BERETTA M92FS

Una pistola que dispara balas de 9 mm parabellum a un ritmo de una bala cada 0,8 segundos. Su poder de ataque no es gran cosa y no es recomendable contra enemigos muy fuertes. En ocasiones es capaz de dar un golpe crítico equivalente al Revólver Mágnum.

PROYECTILES DE ÁCIDO

Cartuchos para el Lanzagranadas. Una caja contiene seis cartuchos. Sólo inflige daño al objetivo al que le impacte directamente, lo que las hace valiosas en combates contra jefes.

PROYECTILES INCENDIARIOS

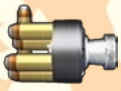
Munición ardiente para el Lanzagranadas. Una caja contiene seis cartuchos. Envuelve en llamas al objetivo principal y a los que estén a su alrededor, así como a los cuerpos de los zombis que yacen en el suelo.

PUÑAL

Una espada pequeña y corta. Apuñala a un enemigo en un combate cuerpo a cuerpo para reducir su vida a la mitad. Si apuñalas a un enemiga a la cabeza y luego esa cabeza es destruida, puedes recuperar la daga para futuros usos. Aunque no reduce vida al Super Tyrant, al menos le frenará.

RECARGA PARA ESCOPETA

Munición para la Escopeta. Una caja contiene seis cartuchos. Pueden usarse con la Escopeta de asalto de alta potencia.



RECARGAS DE MÁGNUM

Munición para el Revólver Mágnum. Un cargador contiene seis balas. Aunque no es tan escaso como las Granadas, también es difícil de encontrar.

REVÓLVER MÁGNUM COLT PYTHON .357

Dispara balas de punta hueca del calibre .357. Inflige daño a todos los enemigos en su línea de tiro y probablemente destruya la parte del cuerpo a la que alcance. Sin embargo, la munición escasea, así que no puede usarse con la frecuencia de la Pistola.

AMETRALLADORA MAC11

Una ametralladora del calibre .38. Gracias al supresor de calor del cañón, puede disparar consecutivamente durante largos períodos de tiempo. Puede llevar unas 400 balas.

ARMA GATLING

Un arma pesada que dispara cientos de balas por minuto por sus múltiples cañones. Normalmente se usa en helicópteros, pero este modelo se ha rediseñado para una mayor portabilidad. Con el doble de potencia que una metralleta, se obtiene completando el escenario B bajo ciertas condiciones.

BALAS AMETRALLADORA

Un objeto que restablece la munición gastada por la Ametralladora. Al usarlo devolverá la capacidad al 100%.

BALLESTA

Una versión moderna de un arma muy antigua. Capaz de disparar tres flechas en un sólo disparo. Fabricada con materiales ligeros de alta calidad. No sólo inflige daños serios, sino que además es muy manejable.

CARTUCHOS LLAMAS

Munición especializada para el Lanzagranadas. Una caja de munición contiene seis cartuchos. Arde en llamas una vez toca el objetivo y es extremadamente efectivo a la hora de infligir mucho daño a enemigos especialmente sensibles al fuego.

CARTUCHOS ÁCIDO

Munición específicamente para el Lanzagranadas. Empapa completamente a su objetivo en ácido una vez recibe el impacto.

COLT S.A.A.

Una pistola revólver. S.A.A. son las iniciales de "Single Action Army". Sólo tiene seis balas, pero es bastante eficaz en cuanto se refiere al rápido desenfunde y velocidad de fuego.

CUCHILLO

Una hoja afilada y su gran manejabilidad es lo que distingue a este cuchillo militar personalizado de alta calidad. Si lo usas te expones a recibir daños, pero no se rompe nunca. Es un alternativa ideal cuando necesitas conservar munición.

ESCOPETA REMINGTON M1100-P

Usa cartuchos del calibre 12, pero debido a su corta longitud, su poder de ataque global se ve mermado. La culata ha sido personalizada para una mayor manejabilidad

ESCOPETA REMINGTON M1100

Una Escopeta normal que ha sido personalizada y mejorada para acabar siendo una semiautomática de tamaño completo. Se consigue usando las Piezas de escopeta. En este estado, la fuerza de ataque casi se dobla y puede llevar 7 cartuchos, pero el mayor retroceso le resta manejabilidad.

FLECHAS BALLESTA

Flechas para usar en la Ballesta. Una caja contiene 36 flechas. Su mecanismo de disparo de tres flechas a la vez hace que con esta cantidad sólo puedas disparar doce veces.

GRANADAS

Munición especializada para el Lanzagranadas. Contiene seis cartuchos en una sola unidad. Son sólo de corto alcance, pero inflige daño en un radio amplio a partir del punto de impacto, así que es efectivo para disparar a grupos de enemigos.

LANZACOHETES

También conocido como Stinger. Es un arma pesada con munición de 81 mm HE con suficiente poder como para acabar con la mayoría de enemigos a la primera. Sus sólo dos cartuchos hace que se tenga que pensar muy bien en qué usarlos. La versión oculta tiene munición ilimitada.

LANZADESCARGAS CWEI-06P

Un arma de alto voltaje desarrollada por Umbrella para mantener a ralla a los animales con los que experimentan. Dispara un electrodo a su objetivo y entonces le da una sacudida con una ráfaga de electricidad. Esto permite también que sea efectivo a cierto radio del objetivo principal.

LANZAGRANADAS M79

Número de modelo M79. Para mejorar su portabilidad, su culata ha sido modificada para ser de tipo de agarre. Puede disparar tres tipos diferentes de munición y es de gran ayuda tenerla a tu lado cuando has de enfrentarte a enemigos duros.

LANZALLAMAS
Su nombre correcto sería lanzallamas químico. Una de las creaciones de Umbrella. Se diseñó tomando y ensamblando partes de varias armas. Aunque es casera, es una gran arma y usa cartuchos que disparan llamas a temperaturas muy altas.

MÁGNUM DESERT EAGLE 50A.E. 10 PULGADAS
Una Mágnum con las Piezas de mágnum ensambladas. Con el nuevo cañón de diez pulgadas, el poder del disparo aumenta un 20%. Su precisión también ha aumentado mucho. Pero el tiempo entre disparos también, por culpa de su mayor retroceso, llegando a niveles de la Remington.

MÁGNUM DESERT EAGLE 50A.E.
Una gran arma militar hecha en Israel. El "50A.E." se refiere a la munición de calibre .50 Action Express que usa, otorgándole un enorme poder de destrucción. Mejórala con un cañón de diez pulgadas para aumentar aún más su efectividad.

MUNICIÓN ESCOPETA
Cartuchos para la Escopeta. Cada caja contiene siete cartuchos. No se encuentran en tanta cantidad como la Munición de pistola.

MUNICIÓN MÁGNUM
Balas para la pistola Mágnum. Un cargador contiene ocho balas. Son difíciles de ver, pero con suerte a veces puedes dar con dos cargadores a la vez y ganarte así 16 balas de golpe.

MUNICIÓN PISTOLA
Balas usadas sobretodo en la Pistola. Cada caja contiene quince balas, pero a veces puedes encontrarte con dos cajas juntas. También pueden usarse con la Colt S.A.A..

PIEZA ESCOPETA
Son las piezas necesarias para mejorar la Escopeta. Devolverá la Escopeta Remington M1100-P recortada a su tamaño completo.

PIEZA MÁGNUM
Partes para personalizar la Mágnum. Como resultado obtendrás la Desert Eagle 50A.E. de 10 pulgadas.

PIEZA PISTOLA
Son las piezas para mejorar la H&K VP70. Una vez colocadas, puede disparar ráfagas de tres balas.

PISTOLA BERETTA M92FS
Una pistola militar fabricada en Italia. Es excelente con la velocidad de tiro gracias a su sistema de gatillo de doble acción y consigue un golpe crítico con una probabilidad de 1/16. Es el modelo repartido entre los S.T.A.R.S., motivo por el cual Chris la lleva en el modo Extreme Battle.

PISTOLA BROWNING HP
Una pistola grande fabricada en Bélgica. Las siglas HP son de "High Power". Usa las mismas balas de 9 mm que la H&K VP70. La usan Claire y Ada.

PISTOLA H&K VP70 BURST
Una pistola personalizada con las Partes de pistola. La adición del agarre para la culata permite ráfagas de tres balas, lo que frena a los enemigos con mucha mayor eficiencia que la pistola normal.

PISTOLA H&K VP70
Una pistola grande de fabricación alemana. El armazón está hecho de una resina especial y dispara balas de 9 mm parabellum. Montando las Piezas de pistola en ella permitirá una velocidad de fuego máxima con ráfagas de tres tiros. Es el arma por defecto de Leon.

ÁCIDO
Se pueden crear con las Granadas combinadas con Pólvora B. Efectivas sobretodo contra el Grave Digger y los zombis.

ARMA GATLING
Un arma, normalmente usada en helicópteros, que usa balas de 7,62 mm y se ha rediseñado a la mínima expresión. Dispara cientos de balas por minuto por sus cañones rotatorios de motor eléctrico. Si lo compras en el mini juego Los Mercenarios, estará disponible en el juego principal.

ARMA MERCENARIO SIGPRO SP2009 (CON M. ESPECIAL: SIGPRO E)
Una pistola de 9 mm con una estructura de polímero muy resistente, Tiene las mismas características que la pistola de Jill y se convierte en la SIGPRO E al usar las Balas arma E.

BALAS ARMA E
Balas de 9 mm normales pero con la pólvora comprimida al máximo, lo que causa un mayor daño al impacto. Antes de poder usar estas balas, debes gastar todas las balas normales que aún haya en el cargador de la Pistola. La E es de "especiales".

BALAS ILIMITADAS
Un objeto de ensueño que proporcionará munición ilimitada para cualquiera que sea el arma con la que se combine. Consíguelas al derrotar a Nemesis por séptima vez mientras juegues una segunda partida y en modo difícil.

BALAS MÁGNUM
Munición para la Mágnum. Extremadamente poderosa y puede matar a cualquier enemigo, excepto a los más fuertes, de un solo tiro. Muy apreciada y difícil de encontrar.

BALAS PISTOLA
Balas de 9 mm parabellum para la Pistola. Puede usarse tanto para la M92FS de Jill como para el Arma de mercenario de Carlos. Es la clase de munición más habitual.

BALAS RIFLE
Munición de 5,56 mm para el Rifle de asalto de Carlos. El número de balas se presenta en porcentaje; el 100% son unos 300 disparos.

CARTUCHOS ESCOPETA E
Versión mejorada de los cartuchos estándar para la escopeta. Tienen un poder de ataque mayor pero también provocan mayor retroceso, haciéndolas incompatibles con un disparo rápido. No pueden usarse con la Western M37.

CARTUCHOS ESCOPETA
Cartuchos para la Escopeta y la Western M37. Un poder de ataque alto y un amplio radio de acción los hacen muy fiables.

CONGELANTE
Un tipo de munición extremadamente efectivo en luchas contra Nemesis. Como la pólvora C es escasa y se necesitan dos para crear esta munición, es mejor que las fabriques combinando una Pólvora C con Granadas que ya tengas.

CUCHILLO
Un puñal de autodefensa. Es una de tus armas iniciales, pero no inflige mucho daño. Sin embargo, a diferencia de las otras armas, no se agota nunca y puedes usarlo tan a menudo como quieras. Va bien para asestarles el golpe de gracia a los enemigos sin gastar más munición.

PISTOLA EAGLE 6.0
Una pistola personalizada hecha de aleación de titanio. No tiene unos disparos muy potentes, pero destaca por su disparo rápido y es bastante fácil conseguir un golpe crítico con ella. Derrota a Nemesis para conseguir las partes para montarla.

ESCOPETA (BENELLI M3S E, SI TIENE MUNICIÓN ESPECIAL)

Una escopeta automática. Sus disparos cubren un amplio radio, así que es fácil de manejar. Cuando usas los Cartuchos de escopeta especiales, aumentará su potencia de ataque, pero el retroceso te hará más susceptible de recibir un contraataque.

GRANADAS

Munición básica para el Lanzagranadas. Añadiendo pólvora a estos cartuchos permite la creación de diferentes tipos de cartuchos de granadas.

HERRAMIENTAS DE RECARGA

Una herramienta que te permite crear munición a partir de la Pólvora. Tras fabricar ocho cajas de Balas de pistola y Cartuchos de escopeta, a la siguiente recarga crearás munición especial en ambos casos.

LANZACOHETES

Un lanzacohetes militar portátil. Dispara hasta cuatro cohetes de napalm de 66 mm. Una poderosa arma que puede incinerar la mayoría de enemigos del juego de un solo disparo. Si lo consigues en el modo Los Mercenarios, la podrás usar desde el principio del juego con munición ilimitada.

LANZAGRANADAS HK-P

Un arma usada por los antidisturbios de la policía. Puede disparar cuatro tipos de municiones y es aconsejable tenerla a tu lado siempre que sea posible.

LANZAMINAS

Un arma especial que se cree que fue creada por Umbrella. Dispara minas que se enganchan al objetivo y explotan varios segundos después. Puede usarse para alojar minas en una pared a modo de emboscada para enemigos que se acerquen.

LANZAMINAS E

Conseguir munición ilimitada para este arma conlleva varios cambios en su modo de operar, aunque parezca la misma. Las minas disparadas rastrean al objetivo y los atraviesan antes de explotar. Especialmente efectivo contra aglomeraciones de enemigos.

LLAMAS

También pueden crearse mezclando las Granadas con Pólvora A. Útiles para infligir daño a Hunters, Drain Deimos y Brain Suckers.

MINAS

Munición especial para usar con el Lanzaminas. No se puede fabricar, y la munición de este tipo esperando a ser encontrada es muy escasa.

MÁGNUM S&W M629C

Un revólver grande de calibre .44 hecho de acero inoxidable. Increíblemente poderoso, puede matar a casi cualquier enemigo de un solo tiro.

PIEZAS EAGLE A

Piezas usadas para montar la pistola de alta calidad Eagle 6.0., compuesto de corredera, cañón y mira. Se consigue al repeler el ataque de Nemesis por primera vez.

PIEZAS EAGLE B

Las otras piezas necesarias para montar la Eagle 6.0., consiste en el armazón y un cargador. Se consigue al dejar K.O. a Nemesis una segunda vez.

PIEZAS M37 A

Piezas de una escopeta de alca calidad con sistema "lever action". Sólo son la recámara y la culata. Se recibe al tumbar a Nemesis por tercera vez.

PIEZAS M37 B

El resto de piezas necesarias para montar la Western M37. Compuesto del armazón y del sistema de gatillo "lever". Se obtiene al derrotar a Nemesis por cuarta vez.

PISTOLA M92F A MEDIDA (M92F E, SI TIENE MUNICIÓN ESPECIAL)

Empezarás el juego con esta pistola, que es la que se reparte entre los S.T.A.R.S.. Mientras luches contra las criaturas, verás que su potencia queda en ridículo comparado con la de la escopeta, pero al cargarla con Balas de pistola E, su poder se verá notablemente incrementado.

PÓLVORA A

Usada normalmente para crear balas normales de pistola. Combinándola con otro tipo de pólvoras te permite obtener variantes más potentes.

PÓLVORA AA

Combinación de dos Pólvoras A. Úsala con las Herramientas de recarga para crear mayor número de balas.

PÓLVORA AAA

Añade otra Pólvora A a la Pólvora AA. Sirve para crear proporcionalmente aún más balas que la AA.

PÓLVORA AAB

El resultado de mezclar la Pólvora AA con una Pólvora B. Crea más cartuchos de escopeta que la B o la BB.

PÓLVORA AC

Mezcla la Pólvora C con la Pólvora A. Con esto puedes crear cartuchos de Llamas, efectivos contra Hunters, Drain Deimos, Brain Suckers...

PÓLVORA B

Combínala con las Herramientas de recarga para crear munición de escopeta. Esta pólvora es muy útil y seguramente usarás un montón de ella durante el juego.

PÓLVORA BB

Son dos Pólvoras BB combinadas. Permite la creación de un mayor número de cartuchos de escopeta, en proporción.

PÓLVORA BBA

Son dos Pólvoras BB combinadas con una Pólvora A. Te permite crear el mayor número de balas de pistola posible de entre todas las combinaciones.

PÓLVORA BBB

Son dos Pólvoras BB combinadas con otra Pólvora B. Permite crear más cartuchos de escopeta, proporcionalmente, que las Pólvoras BB o AAB.

PÓLVORA BC

Hecha de combinar una Pólvora B con una C. Te permite fabricar cartuchos de Ácido para el Lanzagranadas. Es aconsejable conseguir unas cuantas de estas antes del combate contra el Grave Digger.

PÓLVORA C

Creada mezclando la Pólvora A con la Pólvora B. Te permite fabricar Granadas explosivas para el Lanzagranadas. Puedes combinar las Granadas con varios tipos de Pólvora para obtener diferentes tipos de proyectiles para el Lanzagranadas.

PÓLVORA CC
Son dos Pólvoras C combinadas. Te permite crear los valiosísimos cartuchos de Congelante, que son tremendamente útiles contra Nemesis.

PÓLVORA CCC
Añade otra Pólvora C a la mezcla CC. Un tipo de mezcla extravagante que te permite fabricar Balas de mágnum, las cuales matan a los monstruos normales de un solo tiro.

RIFLE DE ASALTO
Presentada como el arma principal de Carlos, usa el modo de fuego rápido para acribillar a los zombis. Su mayor pega es que consume toda la munición, de baja potencia, muy rápidamente.

WESTERN M37
Una escopeta recortada, a corredera y popular en el viejo oeste. Tiene una recámara en la parte inferior de su corta culata. Es uno de los botines que suelta Nemesis al ser repelido. Sólo puede usar balas de escopeta normales, pero tiene una velocidad de fuego igual que una pistola.

ÁCIDO
Explota aproximadamente 0,7 segundos tras el impacto, esparciendo un fuerte ácido sobre cualquier criatura viva (o no muerta) a su alrededor. Como es natural, es muy efectivo contra enemigos que son más sensibles al ácido.

BALAS MÁGNUM
Un cartucho que te proporciona balas .357 para la Mágnum. Increíblemente potentes. Pueden matar a casi cualquier enemigo de un solo tiro.

BALAS PISTOLA
Balas de 9 x 19 mm. Una caja contiene quince unidades. Puede usarse con la M93R, con la Glock 17 o con sus versiones mejoradas.

BALAS RIFLE ASALTO
Balas de 7,62 mm para el Rifle de asalto. Mientras que el rifle en sí puede con una capacidad del 100%, el cargador que va con ella sólo tiene una capacidad del 50%.

BALLESTA
Un arma de caza capaz de disparar tanto Flechas como Flechas de pólvora. Con un reducido radio de acción, hay que tener buena puntería al disparar. Permite a Chris y Claire disparar de forma rápida y continuada, minimizando así, hasta cierto punto, el peligro.

CALICO M-100P
Un par de armas semiautomáticas. Permite fuego rápido usando las mismas balas que la pistola normal. Efectivo para enemigos que vienen de varias direcciones a la vez, pero también puedes infligir gran daño a enemigos más duros mediante ataques concentrados.

CARTUCHOS ESCOPETA
Cartuchos del calibre 12 para la escopeta. Estos cartuchos se rompen y esparcen en un amplio rango de ataque, lo que hace que sea muy distinto el efecto a corta que a larga distancia en cuanto al nivel de daño que ocasionan.

ESCOPETA SPAS 12
Una escopeta militar de combate que presume de un gran poder. Esparce las balas en un amplio radio de alcance. Disparando a quemarropa repetidamente infligirá un daño terrible a cualquier enemigo. A Chris le supone menos riesgo que a Claire, ya que con él, el retroceso es menor.

FLECHA DE PÓLVORA
Flechas normales para la Ballesta con pólvora en las puntas. Explota al contacto e infligen un daño diez veces superior a una flecha estándar. No se pueden encontrar, sólo fabricar.

FLECHAS
Flechas de hierro para usar con la Ballesta. Tiene la misma potencia impacte a corta o larga distancia. Combínalas con la Pólvora de ballesta para crear valiosas Flechas de pólvora.

GAS BOW
Explotan al contacto con el objetivo y libera un gas que contrarresta a las bio armas. Potentes cartuchos que infligen mucho daño a todas las bio armas que existen.

GRANADAS
Munición explosiva que viene en packs de cinco. Sin embargo, explotan muy rápido, al cabo de medio segundo de ser disparadas, lo que da como resultado un corto alcance.

LANZACOHETES
Un arma con munición ilimitada obtenida al terminar el juego con rango máximo. Capaz de eliminar a cualquier enemigo de un solo tiro, pero no puedes apuntar ni arriba ni abajo, así que lo que debes hacer con criaturas que se arrastran es disparar a una pared cercana para que la explosión le alcance.

LANZADOR DE LONGITUD
O Lanzador lineal. Un arma anti B.O.W. con capacidad ilimitada. Como el Rifle de francotirador, permite el uso de una mira. La explosión resultante también inflige mucho daño. Sin embargo, la velocidad de la ráfaga es tan lenta que a veces debes sincronizarte bien con el movimiento de tu enemigo.

LANZAGRANADAS M79
Un arma que usa munición de 40 mm intercambiable. Los diferentes tipos de munición que usa son: Granadas, Ácido, LLamas y Gas anti B.O.W. y aunque en el caso de los cartuchos de gas sólo deja cargar tres a la vez, son extremadamente eficaces contra el enemigo adecuado.

LLAMAS
Explotan al impacto y envuelven al objetivo en llamas gracias al gel napalm que contiene. Extremadamente efectivo contra enemigos de poca resistencia.

LUGER DE ORO
Un par de pistolas doradas. Poseen mayor poder de ataque que las Metralletas, lo que permite destruir las cabezas de los zombis con mayor facilidad. En el juego principal, sólo se usan como llave para abrir una puerta, pero en el Modo Batalla, Steve las usa de armas.

METRALLETAS INGRAM
Son dos, como las Calico M-100P. Son metralletas que usan balas del calibre .380. Permite al portador de las armas disparar muy rápido, pero le cuesta frenar al enemigo, por lo que quedará expuesto a un posible ataque. No se pueden recargar, así que mucho ojo en como se usan.

MÁGNUM COLT PYTHON
Un arma altamente destructiva que posee un alto poder de penetración, pudiendo atravesar a dos o más enemigos de un solo tiro. Sólo tiene capacidad para seis balas y la munición es difícil de encontrar. Cuanto más lejos estés del objetivo, menos potencia tendrá el disparo. Intenta optimizar las jugadas.

PIEZA M93R
Partes necesarias para convertir la Pistola M93R en la Pistola a medida M93R.

PISTOLA A MEDIDA (M93R BURST)
Una pistola mejorada hecha al incorporar las Piezas M93R a la Pistola M93R. A su velocidad máxima, alcanza ráfagas de tres balas y te permite cambiar de modo manual a automático. También aumenta su capacidad de quince a veinte balas, lo que la hace una buena opción en combate.

PISTOLA GLOCK 17 MODIFICADA
Combinando la Glock 17 con las partes encontradas en un almacén de las instalaciones de entrenamiento, puedes crear este arma mejorada y más potente. Continúa con una capacidad para 18 balas, pero la posibilidad de conseguir un golpe crítico como la Mágnum ha aumentado.

PISTOLA M93R
Una pistola grande italiana con las mismas propiedades que la Glock 17. Dispara a buen ritmo y es buena para ataques rápidos, pero su capacidad para infligir daños fatales es muy baja, y cuanto más avanzas en el juego, más evidente se hace su poca fuerza. No puede dar a más de un objetivo a la vez.

PISTOLA GLOCK 17
De propiedades similares a la M93R, puede ser reforzada con las partes encontradas en un almacén de las instalaciones de entrenamiento. Tiene una capacidad para 18 balas y es la pistola con la que Chris llega a la isla.

PUÑAL DE COMBATE
Un arma para combates cuerpo a cuerpo. Con su escasa potencia de ataque, tienes que asegurarte de aprovechar todas las oportunidades. Su corta hoja te hará vulnerable a posibles contraataques. También es usado como objeto clave en la escena en la que liberas a Claire.

PÓLVORA BALLESTA
Un objeto necesario para crear Flechas de pólvora. Encontrarás muy poca cantidad en el juego, así que se extremadamente precavido a la hora de usarlas.

RIFLE DE ASALTO AK47
Un viejo rifle soviético que destaca por su alta velocidad de fuego. Usa balas de 7,62 mm. No tan rápido como las metralletas, lo compensa de sobras con la potencia. Incluso rodeado, podrás mantener las distancias y repartir plomo por doquier con este rifle.

RIFLE FRANCOTIRADOR MR7
Es el rifle usado por Alfred Ashford y sólo se usará para luchar contra Nosferatu. Un arma especial que te permite apuntar con una mira y así apuntar con más precisión. Viene con siete balas y no se puede recargar.

LLAVES

LLAVE DE ARRIBA (LLAVE DE LA FÁBRICA)
Una llave con la letra "U" escrita en su etiqueta. Estaba tirada en el suelo del pasillo de los monitores en la sala de monitores del primer sótano de la fábrica. La necesitarás para poder operar la plataforma.

LLAVE DE LA TAQUILLA
Una llave para abrir la taquilla. Está sobre una caja de madera en el almacén de materia prima del tercer sótano en el centro de formación. Es una llave estándar para un cierre de pasador.

LLAVE DEL AGUA (LLAVE DE LAS INSTALACIONES)
Una llave con un motivo de agua grabado. Abre puertas que tengan grabado un diseño similar. Estaba tirada al otro lado de la reja del campo de batallas del centro de formación, en el tercer sótano.

LLAVE DEL ARMARIO
Una llave que abre el armario del tren. Consíguela completando el juego en cualquier dificultad, excepto la fácil. El armario contiene trajes alternativos para los personajes.

LLAVE DEL ASCENSOR
Es la llave necesaria para restaurar la electricidad al ascensor. Se dejó olvidada en una esquina del vestíbulo en la planta P-4 del laboratorio bajo la fábrica. Cuando la recojas y actives el ascensor, aparecerá el Proto Tyrant.

LLAVE DEL EJE I
Es una llave chapada en oro con una "I" grabada. La conseguirás al derrotar a la primera forma de la Reina Sanguijuela. Es una de las llaves necesarias para abrir la compuerta doble de la planta de tratamiento.

LLAVE DEL EJE D
Es una llave chapada en oro con una "D" grabada. La conseguirás al derrotar a la primera forma de la Reina Sanguijuela. Es una de las llaves necesarias para abrir la compuerta doble de la planta de tratamiento.

LLAVE DEL FUEGO (LLAVE DE LAS INSTALACIONES)
Una llave con un motivo de fuego grabado en ella. Abre puertas con un grabado similar. A alguien se le cayó en la piscina de cultivo del centro de formación. Es una llave de gorja.

LLAVE DEL REVISOR (LLAVE DEL TREN
Una llave con las palabras "Cabina del revisor" en su etiqueta. Se encuentra en la despensa del tren. Esta llave usa un sistema de gorja inventado en el siglo XVIII.

LLAVE DEL VAGÓN RESTAURANTE (LLAVE DEL TREN)
Una llave con las palabras "Vagón restaurante" escritas en su placa. Consíguela examinando el cadáver del pasillo del segundo vagón. Esta llave es para una cerradura de pasador.

LLAVE HABITACIÓN DE CULTIVO
Una llave con la cara de un monstruo grabada en ella. Está en el primer sótano del laboratorio, en el tanque lleno de gas. Hay dos Hunters esperando en el interior de la sala de cultivo.

TARJETA AZUL
Una tarjeta usada para desactivar el cierre electrónico de la puerta que lleva al primer vagón. Se encuentra en el maletín del revisor. Úsala en la puerta del fondo del pasillo del segundo vagón.

TARJETA
Una tarjeta llave usada por empleados de Umbrella. Tiene la palabra "Incinerador" escrita. Se encuentra en la zona rocosa del séptimo sótano de la planta de tratamiento de aguas.

LLAVE DE LA ARMADURA (LLAVE DE LA MANSIÓN)
Una llave de la mansión con un emblema de armadura grabado en el dorso. Abre puertas que tengan ese mismo símbolo. Hay seis puertas que cumplen ese requisito.

LLAVE DE LA GALERÍA (LLAVE CASA INVITADOS)
La llave que se usa para la puerta de la galería en la primera planta de la casa de invitados. Hay un nido de avispas que debes exterminar con un insecticida para poder tener acceso total a la sala.

LLAVE DE LA HABITACIÓN 001 (LLAVE CASA INVITADOS)
Una llave usada para entrar en una de las habitaciones de la casa de invitados. Tiene escrito el número 001 en su dorso, como indicador del número de habitación que abre. Se encuentra en el baño de la habitación 002 de la primera planta de la casa de invitados.

LLAVE DE LA HABITACIÓN 003 (LLAVE CASA INVITADOS)
Una llave de la casa de invitados con el número 003 grabado en el dorso. La consigues exterminando el nido de avispas de la galería de la primera planta de la casa de invitados.

LLAVE DE LA ESPADA (LLAVE DE LA MANSIÓN)
Es la llave de la mansión insertada en el Libro de la Maldición. Hay el emblema de una espada en su dorso. Úsala para abrir puertas que tengan ese emblema. Hay cuatro puertas de esas características.

LLAVE DEL ARMARIO
Una llave con un relieve del perfil de una mujer. Da acceso al ropero oculto del primer piso de la mansión, donde los personajes podrán cambiarse de ropa.

LLAVE DEL CASCO (LLAVE DE LA MANSIÓN)
Una llave con el emblema de un casco grabado en el dorso. Se usa en puertas que tengan ese símbolo también. En total abre cuatro puertas.

LLAVE DEL EMBLEMA
Una llave con el símbolo de la familia Spencer. Úsala para abrir la puerta del estudio del Sr. Spencer en el primer piso de la mansión. Examina el Broche para obtenerla.

LLAVE DEL ESCUDO (LLAVE DE LA MANSIÓN)
Una llave de la mansión con el emblema de un escudo grabado en el dorso. Se usa en puertas que tengan un emblema igual. Aunque sólo hay una: el desván trasero del segundo piso de la mansión.

LLAVE FALSA
Una copia de la Llave de la armadura. Tiene la misma forma, pero no tiene la rigidez necesaria para poder usarse como una llave de verdad. Se usa para desactivar la trampa del pasillo mortal de las armaduras en el tercer piso de la mansión.

LLAVE HABITACIÓN CONTROL
Una llave que se consigue vaciando la bañera de la habitación 001. Abrirá la puerta de la sala de control donde hay el dispositivo de drenaje del tanque inundado bajo la casa de invitados.

LLAVE MAESTRA (LLAVE DEL LABORATORIO)
Es la llave usada para acceder en la celda del tercer sótano del laboratorio y para abrir la puerta que ha de llevarte al helipuerto. Sólo aparece cuando Rebecca o Barry mueren.

LLAVE SALA GENERADORES (LLAVE LABORATORIO)
Una llave con un símbolo de electricidad dibujado en ella. Sólo puede usarse con puertas que tengan el símbolo de electricidad en ellas. Hay dos puertas así en los laboratorios.

LLAVE VIEJA
Llaves para la mansión que puede encontrar Chris. Úsalas para abrir cerraduras simples. Hay cinco en total, Jill usa la ganzúa en lugar de estas llaves.

LLAVE CABINA
Es la llave necesaria para entrar en la cabina de almacenamiento de la comisaría. La llave se encuentra en la otra cabina, la del guardia, en el extremo norte del parking. Sólo aparece en los escenarios B de Leon y Claire.

LLAVE CAJA ARMAS
Es una llave para abrir una taquilla de la sala de experimentos en el nivel P-4 del laboratorio. En el escenario de Leon, contiene las piezas para la mágnum; en el de Claire contiene dos cajas de granadas.

LLAVE DE CORAZONES (LLAVE COMISARÍA)
Una llave de la comisaría con forma de corazón. Úsala para abril la puerta que conecta la oficina este con el pasillo este del primer piso de la comisaría.

LLAVE DE PICAS (LLAVE COMISARÍA)
Una llave de la comisaría con forma de pica. Además de abrir la sala del archivo de la comisaría, también abre la puerta al final del pasillo del segundo piso en el ala oeste en los escenarios A.

LLAVE DE ROMBOS (LLAVE COMISARÍA)
Una llave de la comisaría con forma de diamante. Abre las puertas de la sala de interrogatorios y de la sala de objetos confiscados.

LLAVE DE TRÉBOLES (LLAVE COMISARÍA)
Una llave de la comisaría con forma de trébol. Con esta llave se tendrá acceso a tres áreas de la comisaría de policía: la sala de autopsias, la sala de prensa y la habitación de guardia nocturna.

LLAVE DE CASILLA (LLAVE ESPECIAL)
Una llave usada en el cuarto oscuro de la comisaría. Hay trajes ocultos dentro de la taquilla.

LLAVE MAESTRA
Es una llave que sólo aparece en los escenarios B. Permite el acceso al sistema de transporte subterráneo del laboratorio abriendo la ruta de emergencia del ascensor. También abre la puerta de la sala del guardia en el escenario de Leon.

LLAVE PANEL CONTROL D (LLAVE ABAJO)
Se encuentra en los escenarios A, tanto de Leon como de Claire. Se necesita para descender con la plataforma de la fábrica. Insértala en el panel de control de la plataforma.

LLAVE PANEL CONTROL U (LLAVE ARRIBA)
Se encuentra en los escenarios B, tanto de Leon como de Claire. Se necesita para hacer subir la plataforma de la fábrica al primer piso. Insértala en el panel de control de la sala de control de la fábrica.

LLAVE PEQUEÑA
Son llaves usadas para abrir cajones y puertas. Sólo aparecen en los escenarios de Leon. Tienen la misma función que la ganzúa de Claire, salvo que se descartan tras ser usadas una vez.

LLAVE PLATAFORMA
Una llave necesaria para abrir una puerta en el pasillo del andén del laboratorio para poder llegar a la pasarela. Sólo aparece en los escenarios B de Leon y Claire.

LLAVE SALA POTENCIA
La llave que abre la puerta de la sala de potencia del laboratorio subterráneo. Aparece en los escenarios B de Leon y Claire. Se puede encontrar en el nivel P-4, en la sala de experimentos.

TARJETA LLAVE AZUL
Una llave para la terminal que hay en la recepción del vestíbulo principal de la comisaría. Además de abrir las puertas del primer piso del vestíbulo, también permite el acceso a la biblioteca a partir del balcón del segundo piso.

TARJETA LLAVE LABORATORIO
Una tarjeta que te permite entrar en la sala de cultivos y sintetización de vacunas del nivel P-4 del laboratorio.

TARJETA LLAVE ROJA
Es la tarjeta necesaria para abrir el almacén de armas de la comisaría. Sólo funciona cuando se restablece la corriente al lector de tarjetas que hay al lado de la puerta.

LLAVE BEZEL (LLAVE TORRE RELOJ)
Una llave usada para bajar la escalera de mano del balcón en la Torre del Reloj. Úsala para llegar a lo más alto de la torre, la sala de máquinas.

LLAVE CEMENTERIO (LLAVE PARQUE)
Es la llave que necesitas para entrar en la cabaña del cementerio. Consíguela del cadáver de un soldado enviado por Umbrella.

LLAVE CHRONOS
Un objeto que se consigue combinando la Llave manivela con la Cadena Chronos. La necesitas para poder pasar del estudio de la Torre del Reloj.

LLAVE ENFERMERÍA
Es la llave necesaria para abrir la habitación 402 de la cuarta planta del hospital.

LLAVE INSTALACIONES (I)
La llave necesaria para infiltrarte en la sala de control de tratamiento en la fábrica abandonada. Se puede conseguir en la sala de descanso.

LLAVE INSTALACIONES (II)
Es la misma llave que la Llave instalaciones, pero esta tiene un código de barras en la etiqueta de plástico. La necesitarás para obtener el Lanzacohetes.

LLAVE MANIVELA (LLAVE TORRE RELOJ)
Úsala para abrir una puerta de la Torre del Reloj. Combínala con la Cadena Chronos para obtener la Llave Chronos.

LLAVE PUERTA PRINCIPAL (LLAVE PARQUE)
La llave que abre la puerta principal del parque. Encuéntrala en la cabina de vigilancia.

LLAVE PUERTA TRASERA (LLAVE ALMACÉN)
Es la llave que necesitas para abrir la puerta trasera del almacén en la primera área del juego. La necesitas para empezar tu "viaje".

LLAVE PUERTA TRASERA (LLAVE PARQUE)
La llave que necesitas para abrir la puerta trasera del parque. Se encuentra en el trastero de la cabaña del guardia que hay en el cementerio.

LLAVE S.T.A.R.S. (LLAVE SÍMBOLO)
Es la llave necesaria para entrar en la oficina de los S.T.A.R.S. que hay en el segundo piso de la comisaría. Se encuentra custodiada en una taquilla de la sala de objetos confiscados debido a la situación de emergencia.

LLAVE TIENDA
Una llave que se añadirá al baúl de objetos tras completar el juego principal. Con ella, podrás entrar en la boutique de la zona residencial.

TARJETA ACCESO
Una tarjeta que llevaba uno de los trabajadores de la planta de tratamiento. Se usa para abrir la puerta de la sala de tratamiento de residuos y para abrir el postigo que lleva a la torre de control.

CANDADO
Una llave simple usada para abrir un candado. Abre la verja del patio en el área de la prisión, dando así acceso más rápido al área de la guillotina sin tener que rodear todo el edificio.

LLAVE AEROPUERTO
Una llave con las letras K-402 escritas en su etiqueta. Abre el postigo electrónico que bloquea el acceso al montacargas en la bodega de carga del aeropuerto.

LLAVE ALMACÉN QUÍMICO
Una llave con las palabras "Almacén químico" escritas en la placa. Abre la unidad de almacenaje de químicos de la sala de químicos en las instalaciones de entrenamiento. Esto te permitirá obtener la sustancia Benigno Σ.

LLAVE ALMACÉN (LLAVE ETIQUETA)
La llave necesaria para abrir la caja fuerte en la habitación del vigilancia de las instalaciones de entrenamiento.

LLAVE GRÚA
Una llave usada en el panel de control de la sala de clasificación de cargas en el primer sótano de la base antártica. Tras usar la llave podrás dirigir la grúa para recuperar el cadáver de Nosferatu.

LLAVE ORO
Una llave dorada con el sello de la familia Ashford grabado en ella. Úsala para abrir la puerta que conecta el pasillo de la sala de conferencias con la sala de los retratos del primer piso del palacio.

LLAVE PLATA
Una llave hecha de plata pura con el sello de Ashford grabado en ella. Tras obtenerla podrás abrir la puerta de la sala de conferencias y la de la sala casino en el palacio.

LLAVE PLATAFORMA GIRATORIA
Una llave para activar la plataforma giratoria de las instalaciones de entrenamiento. Con esta llave podrás hacer que la plataforma te lleve del primer piso al primer sótano.

LLAVE SALA ESTERILIZACIÓN
Una llave plateada con el símbolo de peligro biológico grabado en ella y que se encuentra en el estudio de Alexander. Abre la puerta que separa el vestíbulo principal de la mansión en el quinto sótano de la base antártica y la sala de esterilización.

LLAVE SALA MINAS
Una llave usada para abrir una puerta en la sala de clasificación de mercancías del segundo sótano de la base antártica. Es fácil de localizar dicha puerta, porque las palabras "Mining Room" están escritas en ella. La necesitas para poder ir al segundo sótano de la sala de minería.

LLAVE SALA MÁQUINAS
La llave usada para abrir una puerta en el primer sótano de la base antártica, en la sala de clasificación de mercancías. En la puerta hay escrito "Sala de máquinas", por lo que es fácil de localizar. Se necesita cuando haya que ir al primer sótano de la sala de minería para recoger la Manija válvula.

HERRAMIENTAS

ACCIONADOR DEL PANEL
Una herramienta acabada en gancho que sirve para abrir paneles. La encontrarás tirada en el suelo del bar del tren tras vencer al Stinger.

ÁCIDO SULFÚRICO
Ácido sulfúrico de alta concentración. Se obtiene al mezclar la Sustancia química roja con la azul. Mézclalo con las Aguas industriales para conseguir la Mezcla para la batería.

AGENTE CORROSIVO
Un producto químico usado para deshacer la adhesividad de ciertas sustancias. Es resultado de mezclar la Sustancia química verde con la roja. Úsalo para obtener el Amuleto azul.

AGENTE ESTERILIZADOR
Un pequeño tanque con un agente químico que limpiará el aire de cualquier contaminación vírica. Se encuentra en la morgue del primer sótano en el laboratorio.

BATERÍA DE CORRIENTE ALTA
Una batería usada para suministrar energía a grandes máquinas. Se ha rellenado con la Mezcla para la batería y es necesaria para poder operar la carretilla elevadora.

BATERÍA VACÍA
Una batería usada para suministrar energía a grandes máquinas. Pero no contiene ningún líquido de batería.

BATERÍA
Una batería estándar. Está en el cuarto secreto del bar en el segundo piso del centro de formación. Para entrar en el cuarto, debes tocar una canción de forma correcta en el piano.

BOBINA DE ENTRADA
Una bobina necesaria para activar el teleférico. Se encuentra en un estante del despacho de Marcus en el segundo sótano del laboratorio. Úsalo en el panel de control de la sala de máquinas.

BOBINA DE SALIDA
Una bobina imprescindible para poner en funcionamiento el teleférico. Se dejó tirado en el andamiaje del andén en el segundo sótano de los laboratorios. Colócala en el dispositivo de control de la sala de máquinas.

BOTIQUÍN
Un objeto personal que Rebecca lleva desde el principio. Rebecca tiene conocimientos a la hora de mezclar productos químicos y este maletín tiene instrumental para ello.

CINTA MÁQUINA DE ESCRIBIR
Un objeto muy popular usado en una máquina de escribir para guardar la partida.

GANCHO
Un dispositivo que dispara un alambre con un gancho en su extremo. Sólo puede elevar a una persona. Se encuentra en la cubierta trasera del último vagón. Es un objeto grande que ocupa dos bloques, pero es indispensable.

GAS DE ENCENDEDOR
Combustible para combinar con el Encendedor. Está sobre una mesa de la cocina del primer piso del centro de formación.

MECHERO (CARGADO)
Un encendedor recargado que puede usarse para resolver ciertos puzzles.

MECHERO (VACÍO)
Un pequeño encendedor que lleva Billy desde el principio. Se ha quedado sin líquido, así que debes combinarlo con el Gas de encendedor antes de poder usarlo.

MEZCLA PARA LA BATERÍA
Ácido sulfúrico diluido que puede usarse como líquido para la Batería. Combínalo con la Batería de corriente alta para hacer que funcione.

PALANCA DE CIGÜEÑAL
Un mango con una cabeza de león en un extremo y el otro con terminación cuadrada. Se encuentra en la sala de recepción del segundo piso del centro de formación. Es necesario para subir un ascensor.

PALANCA DEL TORNO
Una manivela para un torno. Estaba en la sala de retransmisiones en el segundo piso del centro de formación. La Lápida de la obediencia está sujeta al torno.

PALANCA
Una manivela para válvulas con encaje cuadrado. Estaba tirado al otro lado del tanque de agua en el séptimo sótano de la planta de tratamiento de agua. Úsala en la puerta que no tenga manivela para abrirse.

PICAHIELOS
Una herramienta usada para picar hielo. La encontrarás en el pasillo del segundo piso del tercer vagón del tren. Úsalo para desbloquear el cerrojo de una puerta.

SUSTANCIA QUÍMICA AZUL
Un producto químico azul cuya composición es desconocida. Rebecca puede usar su Botiquín para extraer una muestra del tanque de almacenaje. Combínalo con el Sustancia química roja para crear el Ácido sulfúrico.

SUSTANCIA QUÍMICA ROJA
Un producto químico rojo cuya composición es desconocida. Rebecca puede usar su Botiquín para extraer una muestra del tanque de almacenaje. Combínalo con el Sustancia química verde para crear el Agente corrosivo.

SUSTANCIA QUÍMICA VERDE
Un producto químico verde. Su composición es desconocida. Rebecca puede usar su Botiquín para extraer la sustancia de los tanques de almacenaje. Si se toma al estar envenenado, te curará.

TARJETA MAGNÉTICA
Una llave usada por oficiales de seguridad. Se encuentra en la cabina de control del tren. Úsala para poder operar los frenos manuales. En ella están escritas las palabras "Sistema de frenos" y "Tarjeta de cierre".

AGUA
Agua de grifo echada en una Botella vacía. Mézclalo con varios productos químicos para crear el V-Jolt. Los productos químicos creados en el proceso variarán dependiendo de la mezcla realizada.

AMARILLO-6
Un producto químico amarillo usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Mézclalo con agua en Botellas vacías para conseguir el UMB Nº. 7.

BATERÍA
Úsala para restablecer la energía del ascensor en el pequeño parque con la cascada que hay en el jardín. Colócala en la toma de corriente que hay al lado del ascensor.

BENGALAS
Una herramienta que dispara al aire y envía una señal visual. Úsala para llamar a Brad, que espera en el helicóptero, cuando escapes de los laboratorios Arklay.

BOTELLA VACÍA
Botella vacía que se encuentra en la sala de medicamentos en el primer piso de los dormitorios. Puedes usar estas botellas para mezclar sustancias y conseguir el fármaco V-Jolt.

CILINDRO
Una pieza metálica encontrada en las cuevas subterráneas del jardín. Combínala con el Eje para conseguir el Eje cilíndrico.

CINTA
Un consumible que se coloca en máquinas de escribir. Úsalo para guardar partida.

CÁPSULA DE COMBUSTIBLE (LLENA)
La Cápsula de combustible rellenada con un compuesto de nitroglicerina altamente explosivo. Es muy volátil, y una sacudida más fuerte de la cuenta podría hacerla explotar.

CÁPSULA DE COMBUSTIBLE
Un objeto necesario para reponer el líquido con componente de nitroglicerina. Al rellenarlo, llévalo a la primera sala de potencia de los laboratorios para restablecer la energía al ascensor principal.

EJE CILÍNDRICO
Un objeto usado para restaurar la energía del montacargas en el primer sótano del jardín. Para ello, debes colocar esta pieza en el panel de control y pulsar los botones en el orden correcto.

EJE
Un eje metálico. Combínalo con el Cilindro para obtener el Eje cilíndrico. Se encuentra en la sala del montacargas del primer sótano del jardín.

ENCENDEDOR
Un encendedor zippo. Es el objeto personal de Chris, aunque Jill puede encontrar el que Jessica, la esposa del arquitecto de la mansión, George Trevor, le regaló a este.

FUSIBLE
Unos fusibles que emiten una corriente eléctrica fuerte. Colócalos en la caja de fusibles al lado del ascensor para ir del sótano del laboratorio al helipuerto.

GANZÚA
Una herramienta ligera para abrir cerraduras sencillas. En posesión de Barry al principio, acaba en manos de Jill al entrar en la mansión, siendo este su objeto personal.

INSECTICIDA
Un difusor usado para expulsar insecticida. Extermina la colonia de avispas a través del agujero en la pared, que da a la colmena, que se encuentra al final del pasillo iluminado por la luz de la luna en el primer piso de la casa de invitados.

MANIVELA CUADRADA (MANIVELA)
Usa este objeto en el dispositivo al lado de la piscina de drenaje del jardín. La piscina se vaciará a través de la compuerta de la presa y eso permitirá pasar por el camino de piedra previamente sumergido.

MANIVELA HEXAGONAL
Una manivela con terminación hexagonal. Para usar en agujeros de la misma geometría. Hay tres agujeros así en el primer sótano del jardín.

NP-004
Un producto químico púrpura usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Lo consigues combinando el UMB Nº. 3 con Agua y la ayuda de Botellas vacías en la habitación de productos químicos.

QUÍMICO-HERBICIDA
Un producto químico usado para matar plantas. Disuélvelo en agua para rociar a la planta monstruo con la bomba de agua.

RECAMBIO DE BATERÍA
Una batería que incrementa el número de veces que se puede usar la Pistola de descargas. Cada vez que se usa consumes una batería entera, así que procura encontrar tantas como puedas.

RECIPIENTE COMBUSTIBLE
Un contenedor para poner el combustible inflamable que se encuentra en tanques. Úsalo junto al encendedor para quemar los cadáveres de los zombis. Con cada llenado del recipiente, tienes la cantidad necesaria para quemar dos cuerpos.

SUERO
Es la medicina necesaria para curar a Chris, Jill y Richard cuando sean mordidos por la serpiente venenosa Yawn. Se encuentra en la enfermería del primer piso de la mansión.

UMB Nº 10
Un producto químico naranja usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Lo consigues combinando el Amarillo-6 con el NP-004 y la ayuda de Botellas vacías en la habitación de productos químicos.

UMB Nº 3
Un producto químico rojo usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Combínalo con Agua con la ayuda de Botellas vacías para conseguir el NP-004.

UMB Nº 7
Un producto químico verde usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Lo consigues combinando el Amarillo-6 con Agua y la ayuda de Botellas vacías en la habitación de productos químicos.

V-JOLT
Un producto químico marronoso amarillento que se consigue combinando el VP-017 con el UMB Nº. 3. También conocido como UMB Nº. 20, tiene la habilidad de debilitar a la Planta 42.

VP-017
Un producto químico azul usado como ingrediente para preparar el V-Jolt. Lo consigues combinando el UMB Nº. 7 con el UMB Nº. 10 y la ayuda de Botellas vacías en la habitación de productos químicos.

CABLE
En los escenarios A, puedes usarlo o en pasillo oeste del primer piso de la comisaría o en el del este para bajar las persianas de emergencia de las ventanas. Esto hará que cambie el suceso relativo a la aparición de zombis por esas ventanas en ambos escenarios.

CAJA FUSIBLES
Una caja necesaria para conseguir el Fusible principal. Para hacerlo, debes colocar este objeto en la caja de operaciones de la sala de baja temperatura en el laboratorio.

CARTUCHO VACUNA
Un objeto necesario para crear la vacuna que salvará a Sherry. Colócala en la máquina VAM en la sala de experimentación de tratamientos de los laboratorios. Sólo aparece en el escenario A de Claire.

CINTA DE TINTA
Es necesario para guardar tu progreso en el juego. Puedes usarlo en las máquinas de escribir que vayas encontrando durante tu misión. Cada cinta contiene tres usos.

DETONADOR+EXPLOSIVO
Para poder retirar los escombros del pasillo, primero debes combinar el Detonador con el Explosivo antes de poder usarlos.

DETONADOR
Combínalo con el Explosivo para conseguir una bomba que quite escombros. Úsala en la puerta y pared rotas del pasillo que lleva a la galería del segundo piso en la comisaría.

ENCENDEDOR
Es el objeto personal de Leon. Es útil en varias ocasiones. Claire puede encontrar uno en la comisaría en sus dos escenarios.

ENCHUFE ALFIL
Un enchufe con forma de alfil de ajedrez. Úsalo junto a los otros tres enchufes (caballo, torre y caballo) para abrir la puerta de la entrada norte a las alcantarillas. Sólo aparece en los escenarios de Leon.

ENCHUFE CABALLO
Un enchufe con forma de caballo de ajedrez. Úsalo junto a los otros tres enchufes (alfil, torre y rey) para abrir la puerta de la entrada norte a las alcantarillas. Sólo aparece en los escenarios de Leon.

ENCHUFE REY
Un enchufe con forma de rey de ajedrez. Úsalo junto a los otros tres enchufes (alfil, torre y caballo) para abrir la puerta de la entrada norte a las alcantarillas. Sólo aparece en los escenarios de Leon.

ENCHUFE TORRE
Un enchufe con forma de torre de ajedrez. Úsalo junto a los otros tres enchufes (alfil, rey y caballo) para abrir la puerta de la entrada norte a las alcantarillas. Sólo aparece en los escenarios de Leon.

ENCHUFE UNIDO N
Un objeto usado para activar el interruptor de abrir/cerrar de la puerta en el andén. Debe ser usado simultáneamente al Enchufe unido S para devolver la energía al transformador de la estación.

ENCHUFE UNIDO S
Un objeto usado para activar el interruptor de abrir/cerrar de la puerta en el andén. Debe ser usado simultáneamente al Enchufe unido N para devolver la energía al transformador de la estación.

EXPLOSIVO
Puede hacerse explotar si se combina con el Detonador. Úsalo en el pasillo que lleva a la galería de arte de la comisaría para despejarlo de escombros y entrar en la oficina del jefe.

FUSIBLE PRINCIPAL
Un componente eléctrico necesario para activar la apertura de los postigos en las áreas este y oeste del nivel P-4 del laboratorio. Insértalo en el sistema de fusibles del pozo principal.

GANZÚA
El objeto personal de Claire. Úsalo para abrir cajones y otras cerraduras sencillas. Se puede usar en un total de cuatro sitios.

LLAVE ALCANTARILLA
Una herramienta usada para abrir bocas de alcantarilla. Úsala para descubrir una escalera en la perrera del sótano de la comisaría. Baja y llegarás a las instalaciones de tratamiento del alcantarillado.

MANIVELA VÁLVULA
Úsala para operar la válvula de presión del agua en la comisaría, el dispositivo de energía hidráulica en la sala de tratamiento y en el regulador del ventilador en la sala de control del alcantarillado.

MANIVELA
Una manivela con una terminación cuadrangular. Úsala para hacer bajar unas escaleras ocultas metiendo la manivela en el agujero cuadrado que encontrarás en la sala de máquinas del reloj de la comisaría, en el tercer piso.

RIÑONERA
Equípate con ella para aumentar la capacidad del inventario de 8 a 10. Tras ponértela, Leon y Claire lo llevarán puesto en la cintura.

VACUNA BASE
Un objeto necesario para sintetizar la vacuna que salva a Sherry. Sólo aparece en el primer escenario de Claire.

VACUNA
Crea la vacuna G en la sala de experimentos del nivel P-4 de los laboratorios colocando el Cartucho vacuna con la Vacuna base en el dispositivo de síntesis de vacunas.

VIRUS G
Un objeto estándar/personal que sólo aparece en el escenario A de Leon. Se encuentra en el pasillo del área este del laboratorio, aunque no puedes usarlo directamente.

ACEITE INDUSTRIAL
Se encuentra en la gasolinera. Necesaria o para poder usar el tranvía, pero debe combinarse antes con el Aditivo de aceite.

ADITIVO ACEITE
Consíguelo en el edificio de la compañía farmacéutica. Combínalo con el Aceite industrial para obtener la Mezcla de aceite.

AGENTE VACUNA
Un importante objeto que debe combinarse con la Base vacuna para conseguir la Vacuna.

BASE MEDIA
Un líquido de cultivo base para usar en el sintetizador de vacunas de la sala de investigación del sótano del hospital. Como resultado del proceso obtendrás el Agente vacuna.

BASE VACUNA
Un objeto indispensable para crear la vacuna del virus T. Se encuentra en la caja fuerte oculta de la habitación 402.

BATERÍA
Un objeto necesario para activar el ascensor que hay en la zona en construcción.

CABLE DE ENERGÍA
Un objeto clave necesario para poder operar el tranvía. Cógelo del coche que está recargándose en el aparcamiento del centro de la ciudad.

CINTA
Úsalo en máquinas de escribir para guardar partida. Cada cinta contiene tres posibilidades de guardar.

FUSIBLE
Consíguelo en la subestación eléctrica. Un objeto clave para poder poner en marcha el tranvía.

GANZÚA
La inestimable ganzúa de Jill. Necesaria para abrir cerraduras sencillas. Estaba en la oficina de los S.T.A.R.S. de la comisaría.

GASOLINA MECHERO
Combustible para el encendedor. Combínalo con el Mechero vacío para que pueda ser útil.

LLAVE INGLESA
Sujeta la base de la Manivela oxidada rota para abrir la persiana. También te servirá para conseguir la manguera en el centro de la ciudad.

MANGUERA
Amárrala a la boca de incendio en uno de los caminos de la zona residencial para apagar el incendio que bloquea el paso.

MANIVELA HEXAGONAL ROTA (MANIVELA OXIDADA)
Un objeto bien conocido en el mundo de *Resident Evil*. Úsalo para abrir la persiana de la tienda de la gasolinera.

MANIVELA
Una manivela de hierro que se usa en hendiduras cuadradas. Necesaria para abrir la persiana del basurero de detrás del bar en la zona residencial.

MECHERO
Un encendedor lleno. Se usará para quemar cuerdas y otras cosas, no para encender cigarrillos.

MECHERO APAGADO (MECHERO)
Un encendedor sin ningún líquido que lo haga funcionar. Lo encontrarás en el bar Jack, en la zona residencial.

MEZCLA ACEITE
Un objeto imprescindible obtenido de la mezcla del Aceite industrial con el Aditivo de aceite. Necesario para completar la reparación del tranvía.

MUESTRA AGUA
Una muestra de agua extraída para ser comprobada su calidad. A menos que el sistema operativo de la planta de tratamiento no compruebe su salubridad, una de las puertas de la fábrica abandonada no se abrirá.

PALANCA
Un objeto que puede usarse para abrir la entrada al sótano del restaurante del centro de la ciudad.

TUBO DE HIERRO
Una herramienta clave usada para pasar a través de la chimenea en la cabaña del cementerio y llegar a la habitación oculta que hay al otro lado.

VACUNA
Un importante objeto que puede salvar a Jill de la infección de virus T. Se crea con un proceso especial.

BATERÍA
Una batería usada para operar con maquinaria pesada. Ponla en el montacargas del garage en las instalaciones de entrenamiento para llegar al segundo piso.

BENIGNO ALFA
O Clement α. Una sustancia química verde que originariamente se usaba para reparar armas. Es necesaria para poder disolver el componente diploide de la Placa de águila.

BENIGNO SIGMA
O Clement Σ. El ingrediente principal para conseguir la Mezcla Benigna. Se vuelve azul cuando alcanza una temperatura de 128 K. Necesaria para obtener la Alabarda.

CINTA DE TINTA
Un objeto de usar y tirar necesario para guardar la partida. Examina una máquina de escribir llevando uno de estos objetos para guardar. Puedes hacerlo tres veces con cada cinta.

DETONADOR
La mecha para detonar un explosivo sensible al calor. Colócalo en el explosivo unido a la taquilla del almacén de químicos y armas en la base antártica. Acciónalo usando el encendedor.

ENCENDEDOR
Es el objeto estándar de Claire. Es útil para iluminar la zona y mantener a los murciélagos a raya, así como para prender ciertos materiales. Claire se lo puede regalar a Rodrigo, quien a su vez, se lo entregaría a Chris.

ENCHUFE
Un encaje con un hueco octogonal y una terminación cuadrangular. Únelo a la Manija válvula octogonal para que se convierta en la Manija válvula cuadrada.

EXTINTOR
Un objeto para apagar fuego. Cambiará a "Extintor vacío" una vez usado, pero se puede rellenar.

GANZÚA
Una herramienta pequeñísima pero indispensable para abrir cerraduras simples. Úsala para abrir maletines y alguna que otra cerradura. Debes cumplir ciertas condiciones para conseguirla.

HEMOSTÁTICO
Medicina usada para parar hemorragias. Úsala para curar a Rodrigo. Tras la ayuda, Claire obtendrá la ganzúa, y Chris, más adelante, el encendedor.

MANIJA VÁLVULA CUADRADA
Una manivela que se consigue insertando la manija válvula octogonal en el Enchufe. Se usa para drenar el tanque de experimentación lleno de agua de la base antártica.

MANIJA VÁLVULA OCTOGONAL
Una válvula con una terminación específica para abrir y cerrar válvulas con huecos octogonales. Se usa en la sala de minería del segundo sótano en la base antártica controlando a Claire, y en la sala de electricidad controlando a Chris.

MANIJA VÁLVULA
Una manivela para abrir y cerrar válvulas. La terminación en cuadrado puede esculpirse para que sea octogonal en la sala de trabajo con metal de la base antártica.

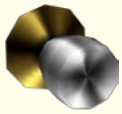
MÁSCARA GAS
Una máscara de gas usada para protegerte de daños al sistema respiratorio por inhalar gas venenoso. Equípate con ella antes de entrar a la sala de minería llena de gas.

MEZCLA BENIGNA
Una sustancia púrpura creada de la mezcla del Benigno α con el Benigno Σ. Disuelve sólo la parte azul de la Placa de águila, dejando intacta la Alabarda que la decora.

MOCHILA LATERAL
Una pequeña mochila que no ocupa lugar en tu inventario, sino que incrementa su espacio en dos bloques. Tanto Claire como Chris pueden llevarla.

PALANCA CONTROL
La palanca necesaria para mover el puente de hierro al segundo piso de la terminal de transporte del aeropuerto. Usala en el panel de control del puente.

SUERO
El antídoto contra el veneno expulsado por Nosferatu. Sólo aparece si Claire es envenenada durante la batalla. Consíguelo en el almacén de químicos y armas en la base antártica.



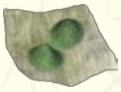
TIRADOR PUERTA
Un pomo de puerta suelto. Únelo a la puerta del vestíbulo que da a la sala de seguridad de las instalaciones de entrenamiento para acceder al garage.

RECUPERACIÓN

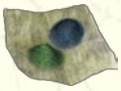
HIERBA AZUL
Una hierba que cura el veneno. Puede combinarse con hierbas verdes y rojas para crear una fuerte combinación que devolverá la salud y curará el veneno.

HIERBA ROJA
Una hierba roja. Por sí sola no puede usarse, pero puede combinarse con una hierba verde para multiplicar los efectos curativos.

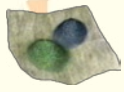
HIERBA VERDE
Restaura 50 HP (de un máximo de 200 HP). Combina hierbas verdes, azules y rojas para obtener diferentes efectos curativos.



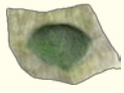
MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE)
Una mezcla de dos hierbas verdes. El efecto es doble y restaura 100 HP.



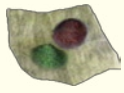
MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + AZUL)
Una mezcla de dos hierbas, verde y azul. Restaura 50 HP y cura el veneno.



MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE + AZUL)
Una mezcla de tres hierbas, dos verdes y una azul. Restaura 100 HP y cura el veneno.



MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE + VERDE)
Una mezcla de tres hierbas verdes. Restaura la salud por completo pero no cura el veneno.



MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + ROJA)
Una mezcla de hierbas verde y roja. Restaura por completo la salud.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + ROJA + AZUL)
Una mezcla de hierbas verde, roja y azul. Restaura por completo la salud y cura del veneno.

SPRAY DE PRIMEROS AUXILIOS
Restaura el nivel de HP por completo, pero no cura el veneno.

BOTIQUÍN
Una pequeña caja que contiene un objeto de recuperación. Recoge ese objeto y examina su interior. El contenido está fijado dependiendo de la localización.

HIERBA AZUL
Una hierba que cura el veneno. Puede mezclarse con hierbas verdes y rojas para crear combinaciones más fuertes que curarán y desintoxicarán.

HIERBA ROJA
Una hierba especial que no puede usarse sola. Combínala con una hierba verde o una mezcla de hierbas verde y azul para producir un efecto curativo completo.

HIERBA VERDE
Restaura un 25% del HP del jugador. Mezclando hierbas verdes, rojas y azules obtendrás múltiples resultados.

SPRAY MEDICINAL
Un objeto de una sola aplicación que restaura el HP al completo. Una lata de este producto se encuentra en uno de los botiquines en todos los niveles de dificultad.

VARIAS HIERBAS (VERDE + VERDE)
Una mezcla de dos hierbas verdes. Restaura un 60% del HP pero no tiene efecto contra el veneno.

VARIAS HIERBAS (VERDE + AZUL)
Una mezcla de dos hierbas, verde y azul. Restaura el 25% del HP y cura el veneno.

VARIAS HIERBAS (VERDE + VERDE + AZUL)
Una mezcla de tres hierbas, dos verdes y una azul. Restaura el 60% del HP y cura el veneno.

VARIAS HIERBAS (VERDE + VERDE + VERDE)
Una mezcla de tres hierbas verdes. Restaura la salud por completo pero no cura el veneno.

VARIAS HIERBAS (VERDE + ROJA)
Una mezcla de hierbas verde y roja. Restaura por completo la salud.

VARIAS HIERBAS (VERDE + ROJA + AZUL)
Una mezcla de hierbas verde, roja y azul. Restaura por completo la salud y cura del veneno.

HIERBA AZUL
Una hierba que cura el veneno. No puede combinarse sólo con una hierba roja pero sí con una mezcla de verde y roja para crear una fuerte combinación que devolverá la salud y curará el veneno.

HIERBA ROJA
Una hierba roja. Por sí sola no se puede usar, pero puede combinarse con una hierba verde o una mezcla de verde y azul para restaurar la salud por completo.

HIERBA VERDE
Un objeto de recuperación de un solo uso que recupera un poco de HP. Mezclando hierbas verdes, rojas y azules obtendrás múltiples resultados.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE)
Una mezcla de dos hierbas verdes. Restaura un 50% del HP.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + AZUL)
Una mezcla de dos hierbas, verde y azul. Restaura el 25% del HP y cura el veneno.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE + AZUL)
Una mezcla de tres hierbas, dos verdes y una azul. Restaura el 50% del HP y cura el veneno.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + VERDE + VERDE)
Una mezcla de tres hierbas verdes. Restaura la salud por completo pero no te cura del veneno.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + ROJA)
Una mezcla de hierbas verde y roja. Restaura por completo la salud.

MEZCLA DE HIERBAS (VERDE + ROJA + AZUL)
Una mezcla de hierbas verde, roja y azul. Restaura por completo la salud y te cura del veneno.

SPRAY 1[OS] AUXILIOS
Restaura el nivel de HP por completo con una sola aplicación. Es crucial cuando estás al borde de la muerte pero no tienes hierbas mezcladas, aunque no cura el veneno.

BOTIQUÍN DE AYUDA
Con esto puedes llevar hasta 3 Sprays ayuda en un sólo bloque del inventario. En el "Light Mode" es un objeto habitual, pero en el "Heavy Mode" es un objeto muy valioso.

HIERBA AZUL
Una hierba que cura el veneno. No recupera salud por sí sola, y sólo curará el veneno, no las infecciones víricas.

HIERBA ROJA
Una hierba roja. Por sí sola no puede usarse, pero puede combinarse con una hierba verde para restaurar la salud por completo.

HIERBA VERDE
Una hierba con propiedades curativas. Úsalo para restaurar 50 HP (de un máximo de 200 HP). Combínala con otras hierbas para obtener resultados mejorados.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE)
Una mezcla de dos hierbas verdes. El efecto es doble y restaura 100 HP.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + AZUL)
Una mezcla de dos hierbas, verde y azul, que cura heridas y veneno. Restaura 50 HP al igual que una hierba verde.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE + AZUL)
Una mezcla de hierbas que restaura 100 HP y cura el veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE + VERDE)
Una mezcla de tres hierbas verdes. Restaura la salud en 200 HP y te ahorra espacio en el inventario, pero no cura el veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + ROJA)
Una mezcla muy poderosa de hierbas verde y roja. Restaura 200 HP y sólo una hierba azul puede combinarse con esta mezcla.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + ROJA + AZUL)
Una mezcla de hierbas verde, roja y azul. Restaura 200 HP y cura del veneno.

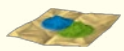
SPRAY AYUDA
Restaura 200 HP, pero no cura el veneno.

HIERBA AZUL
Una hierba azul. Es necesaria para curar el veneno y puede aparecer en macetas que pueden usarse una y otra vez, aunque en ese caso no podrás llevarlas contigo.

HIERBA ROJA
Una hierba roja. Por sí sola no puede usarse, pero puede combinarse con una hierba verde para restaurar la salud por completo.

HIERBA VERDE
Una hierba cultivada que es nativa de la región de Raccoon. Puede mezclarse con otras hierbas de colores. Cuanto menor sea la dificultad del modo de juego, mayor será la capacidad curativa de esta hierba.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE)
Una mezcla de dos hierbas verdes. Restaura el 50% de HP pero no cura del envenenamiento.



HIERBAS MIXTAS (VERDE + AZUL)
Una mezcla de dos hierbas, verde y azul. Restaura el 25% del HP y cura el veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE + AZUL)
Una mezcla de tres hierbas, dos verdes y una azul. Restaura el 50% del HP y cura el veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + VERDE + VERDE)
Una mezcla de tres hierbas verdes. Restaura la salud por completo pero no cura el veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + ROJA)
Una mezcla de hierbas verde y roja. Restaura por completo la salud, pero no cura del veneno.

HIERBAS MIXTAS (VERDE + ROJA + AZUL)
Una mezcla de hierbas verde, roja y azul. Restaura por completo la salud y cura del veneno.

SPRAY AYUDA
Un objeto de recuperación en forma de spray. Curará cualquier herida menos el envenenamiento. No puede combinarse con nada, a diferencia de las hierbas.

LEYENDA DE COLORES

RESIDENT EVIL Ø RESIDENT EVIL RESIDENT EVIL 2 RESIDENT EVIL 3 NEMESIS RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Esta sección es una recopilación de ilustraciones, arte CG e imágenes originales de cada juego de *Resident Evil*. Se incluyen ilustraciones que se usaron como pósters, bocetos de diseños en estados preliminares junto a otras imágenes y material usado en el desarrollo del juego en sí. ¡También revelamos por primera vez material creativo de *Biohazard 1.5* que no te puedes perder!

ARTE CONCEPTUAL

Resident Evil Ø 208
Resident Evil 217
Resident Evil 2 220
Biohazard 1.5 230
Resident Evil 3 Nemesis 233
Resident Evil Code: Veronica X 238
Wesker's Report II 253
Top Secret 255

RESIDENT EVIL Ø

Resident Evil Ø cubre los eventos ocurridos antes del "Incidente de la mansión". Este título se vanagloria de una calidad superior a la de sus predecesores, gracias a la atención y precisión que recibió el diseño.

DISEÑO DE PERSONAJES

Los diseños de Rebecca y Billy fueron creados cuando el juego se desarrolló por primera vez, para la Nintendo 64. Puedes ver cambios evidentes en el diseño del traje de Rebecca. Shinkiro, un conocido diseñador de juegos de lucha, estuvo a cargo del diseño de los personajes secundarios que aparecen en las secuencias de película.

Rebecca Chambers

Billy Coen

Enrico Marini

Edward Dewey

Kenneth J. Sullivan

Forest Speyer

Richard Aiken

James Marcus

Tipo Misterioso

Albert Wesker

William Birkin

PERSONAJES ADICIONALES

Pasajero del tren A

Pasajero del tren B

Pasajero del tren C

Pasajero del tren D

Pasajero del tren E

Soldado Fuerzas Especiales

Aldeanos (jóvenes)

Aldeanos (mediana edad)

Aldeanos (ancianos)

Marine

MODELOS 3D DE LOS PERSONAJES

Rebecca Chambers

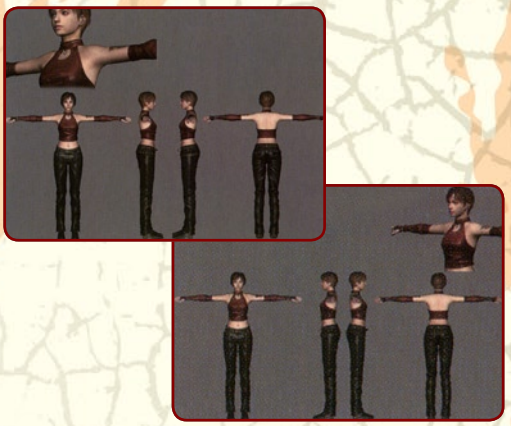
Billy Coen

Tipo Misterioso

James Marcus

Aquí hay algunos de los modelos CG de los personajes usados como base para su diseño. Sufrieron innumerables cambios hasta llegar a estar completos. Fíjate en los modelos de Edward zombi y Marcus, que en realidad no aparecen en el juego de este modo. También se muestran unos cuantos peinados propuestos para Wesker.

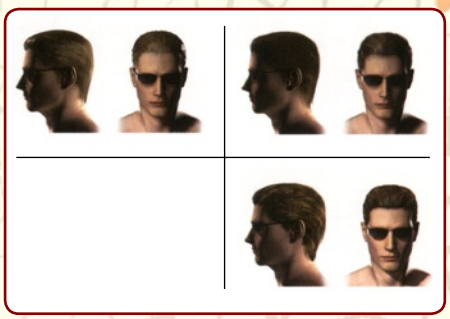
Vestido oculto de Rebecca



Edward Dewey

Richard Aiken

Albert Wesker

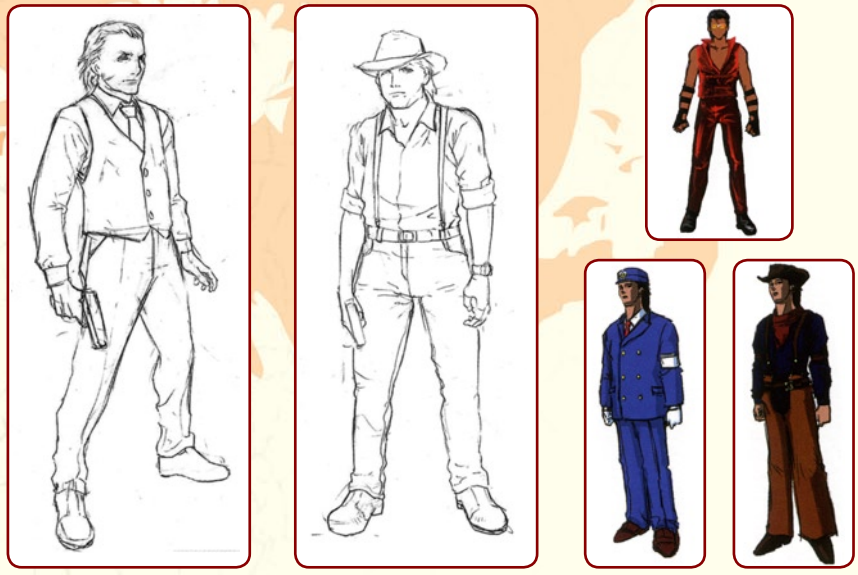


Marine

TRAJES OCULTOS

Bocetos de trajes ocultos de Rebecca

Bocetos de trajes ocultos de Billy



Los trajes ocultos son recompensas por haber completado el juego. Se incluyen para asegurarse de que el jugador disfrute del juego cada vez. Un montón de ideas distintas fueron consideradas a lo largo del proceso de diseño. Aquí también podrás ver el resultado de los esfuerzos y colaboración entre varios diseñadores.

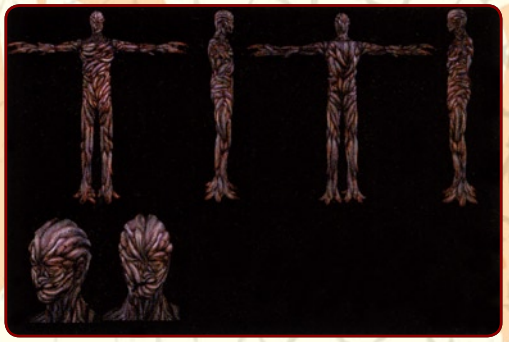
Más bocetos de trajes ocultos de Rebecca

MODELOS 3D DE LAS CRIATURAS

Zombi

Las criaturas que aparecen a lo largo del juego deben tener un aspecto realista. ¿Cómo fueron creadas estas criaturas espeluznantes? A continuación tenéis una colección de material de diseño de las criaturas en la fase de revisión.

Mimicry Marcus



Lurker

Murciélago infectado

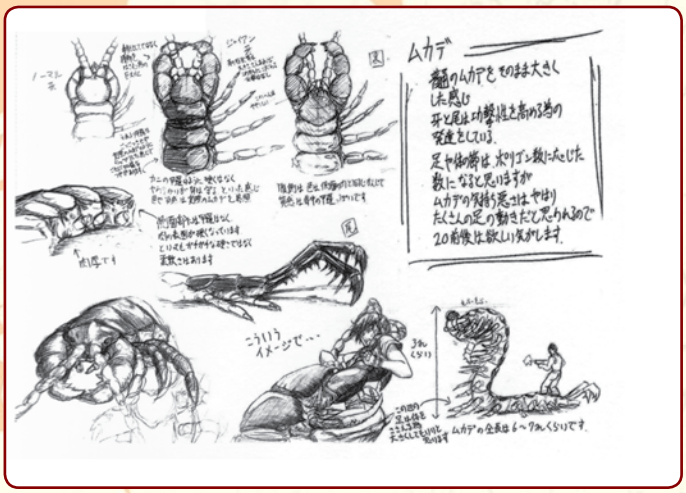
Eliminator

Cerberus

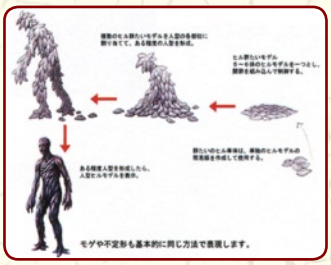
Reina Sanguijuela

DISEÑO DE LAS CRIATURAS

Forma de vida Centurion



Construcción de Mimicry Marcus



Construcción de Mimicry Marcus

Diseño preliminar A de la Reina Sanguijuela

Diseño preliminar B de la Reina Sanguijuela

Imagen de diseño de Mimicry Marcus

Media transformación del Tipo Misterioso

Imágenes de diseño de la segunda forma de la Reina Sanguijuela

Sección de cabeza del Plague Crawler (detalle de construcción de mandíbula inferior)

DISEÑO DE LA PANTALLA DEL TÍTULO

Logotipo del título preliminar

Las diferencias con la versión japonesa de Nintendo 64 son incluso visibles en el logo del título. El logo preliminar de aquí arriba era para la Nintendo 64. Tras pasar el proyecto a la Gamecube, se creó un nuevo logo, sin embargo llevó muchos intentos y fallos antes de llegar al diseño definitivo.

Bocetos de diseños de pantalla de título

DISEÑO DE OBJETOS Y OTROS

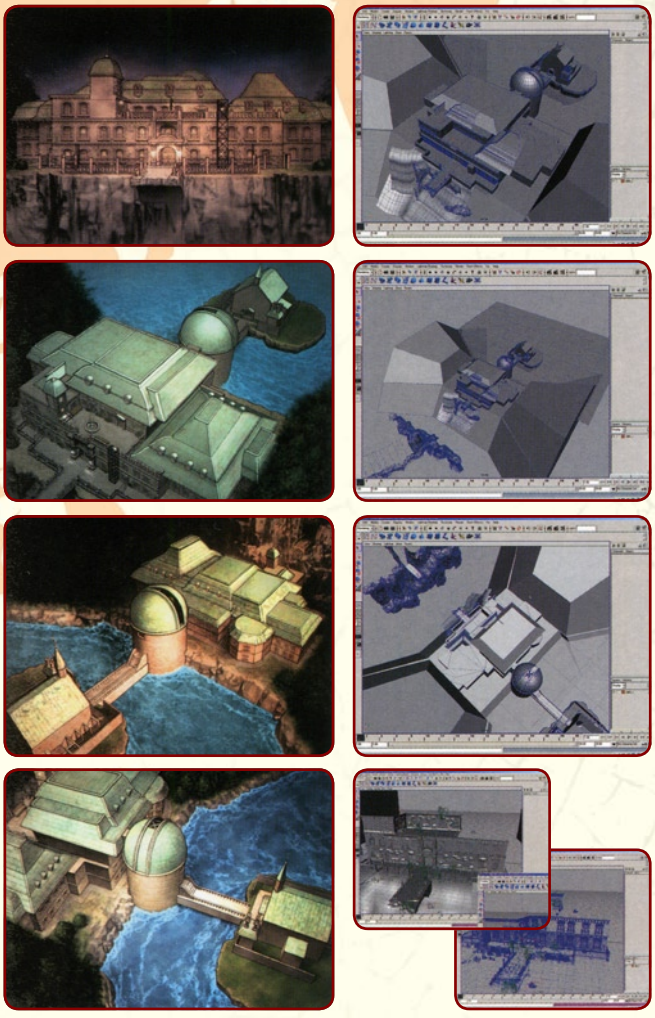
Modelo 3D del helicóptero de los S.T.A.R.S.

Boceto de diseños de la cubierta norte americana

Una serie de imágenes del diseño de la cubierta de Norte América e ilustraciones de los escenarios. El centro de formación de Umbrella, que a la vez de atractivo, confunde al jugador con su compleja estructura, fue creado todo de golpe a escala. Los dispositivos para resolver acertijos se crearon después.

Escenarios CG completados

Estructura del centro de formación de directivos de Umbrella



Ilustraciones de escenarios

IMÁGENES CG DE LOS ESCENARIOS

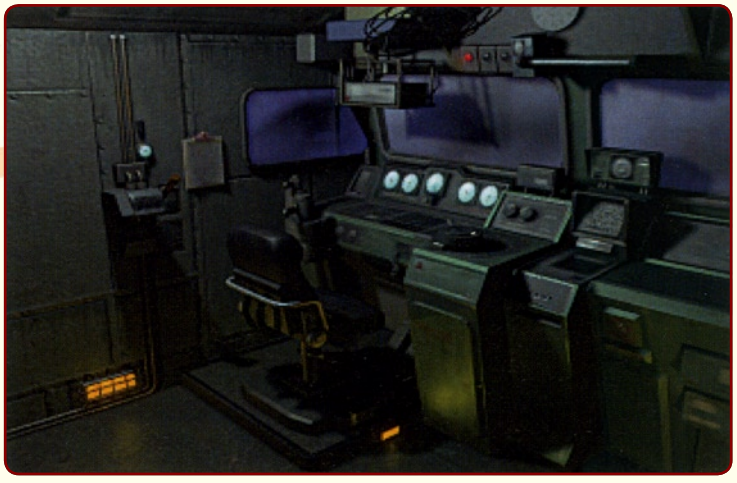
Asientos de los pasajeros del tren

Los diseñadores CG crearon estos modelos usando como base las ilustraciones dibujadas a mano creadas por los diseñadores. No se hicieron a la perfección en el primer intento. Más bien los colgaban en un tablero de corcho e iban tejiendo todo el entramado de texturas y pequeños objetos a base de inspeccionar estas imágenes exhaustivamente.

Pasillo del tren

Vagón salón, etc.

Cabina del conductor del tren



DISEÑO DE LOS ESCENARIOS

El realismo de *Resident Evil* proviene de la atención que se le da a los pequeños detalles en los entornos. Este factor hace que el jugador olvide que está explorando un mundo virtual. Hecha un vistazo a estas imágenes de diseño, algunas de las cuales no aparecieron en el juego.

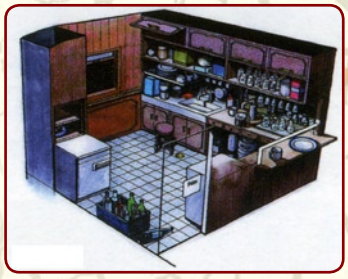
Tren

Pasillo

Vagón

Cabina del conductor

Despensa



Vagón de pasajeros de 2ª clase

Vagón restaurante

Cocina

Centro de formación

Sala de música

Sala de calderas

Almacén

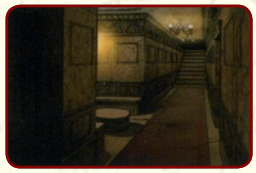
Pasillo de la sala de música

Sala de mandos

Despensa

Almacén de libros

Pasillo de la biblioteca



Sala de profesores

Clase

Pasillo del despacho del director

Despacho del director

Consultorio médico

Pasillo de la sala de arte

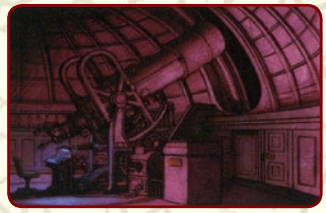
Pasillo de la sala de arte

Sala de audiovisuales

Sala de conferencias

Sala de máquinas del reloj

Observatorio

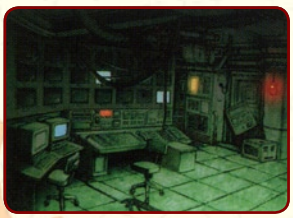


DISEÑO DE LOS ESCENARIOS

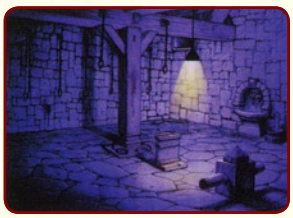
Sótano del centro de formación

Hay muchas áreas que no fueron usadas en la versión final, por eso estos diseños parecen novedosos. La mayoría de ellos no fueron recreados meticulosamente, sino que se fueron alterando a medida que se trabajaba con la versión CG. Otras áreas tuvieron que ser excluidas completamente del juego durante la producción.

Sala de video vigilancia



Sala de torturas



Duchas

Dormitorio

Sala de práctica de tiro

Almacén de armas

Vestíbulo centro de formación

Laboratorio

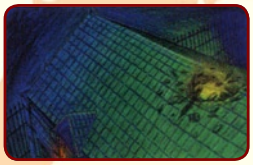
Sala de investigación de Marcus

Teleférico

Andén

Depósito de cadáveres

Tejado iglesia



Sala de máquinas

Sala de coleccionismo

Sala de documentos

Sala preparación de investigaciones

Pasillo ventoso

Interior del teleférico

Planta de tratamiento de aguas

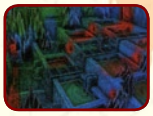
Teleférico

Hab. control central

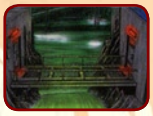
Sala de bombeo (infer.)

Sala de descanso

Sala de purificación



Pasillo externo hacia la sala de purificación



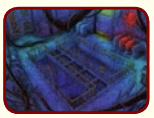
Dormitorio de la planta de tratamiento

Conducto de drenaje (pasillo superior)

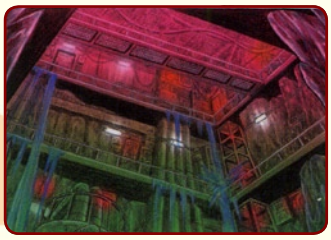
Sala de bombeo (parte superior)

Sala de tanques de agua

Sala de control de energía y aire

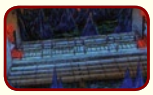


Despensa



Despensa

Conducto de drenaje (pasillo superior)



Sala de tratamiento final (parte superior)

Sala del tanque de agua

Torre de control de la presa

RESIDENT EVIL

DISEÑO DE PERSONAJES

El remake de *Resident Evil* tiene unos gráficos muy superiores a los de las entregas anteriores. Echemos un vistazo a algunos de los materiales de desarrollo usados en el juego y que marcarían un estándar en la saga a partir de ese punto.

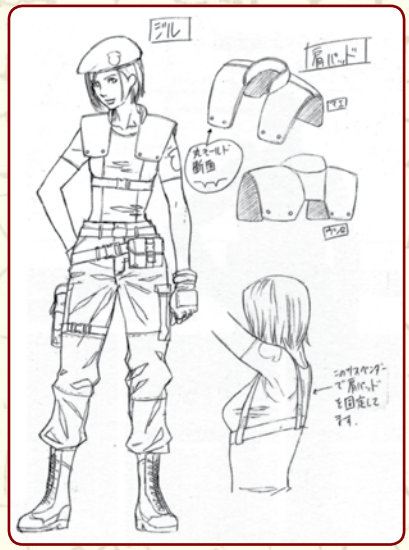
En *Resident Evil*, el cambio más grande se encuentra en los personajes que protagonizaron el "Incidente de la mansión". Los nuevos diseños se mantenían fieles al concepto original, pero se les aplicó mayor realismo. Eran diseños nostálgicos y a la vez novedosos, y gustaron mucho entre los fans.

Versión final de Chris Redfield

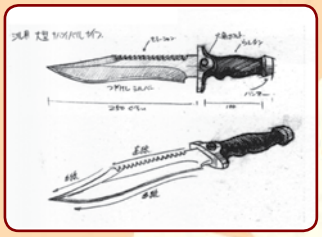
Versión preparatoria de Chris

Versión preparatoria de Jill

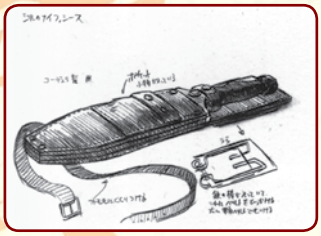
Versión final de Jill



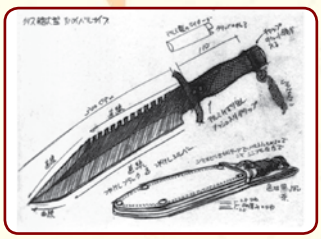
Cuchillo de supervivencia de Jill



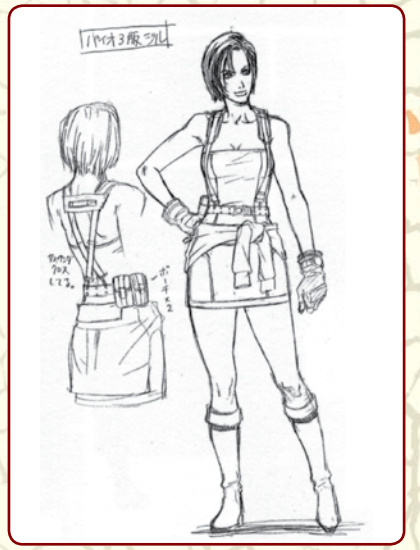
Funda del cuchillo de supervivencia de Jill



Cuchillo de supervivencia de Chris



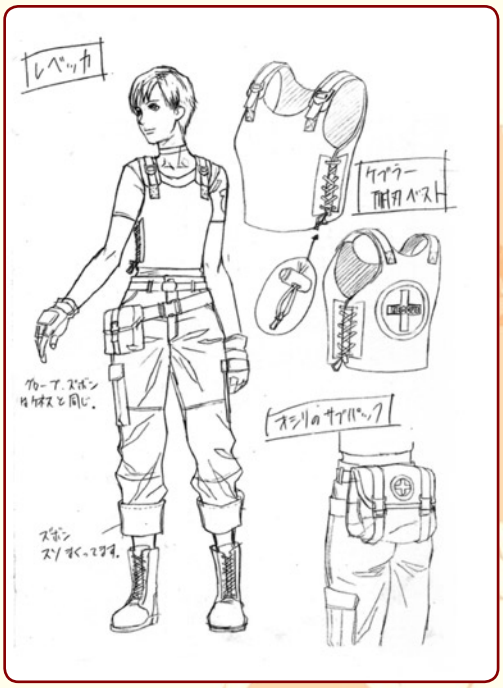
Trajes ocultos de recompensa de Jill



DISEÑO DE PERSONAJES

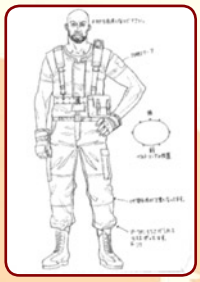
Versión preparatoria de Rebecca

Versión final de Rebecca Chambers



Versión final de Kenneth J. Sullivan

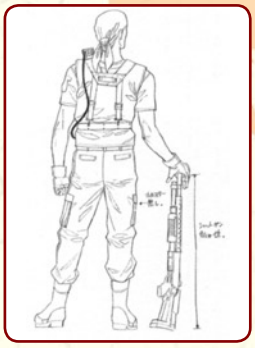
Versión preparatoria de Kenneth



Versión mira visión nocturna de Kenneth

Versión final de Joseph Frost

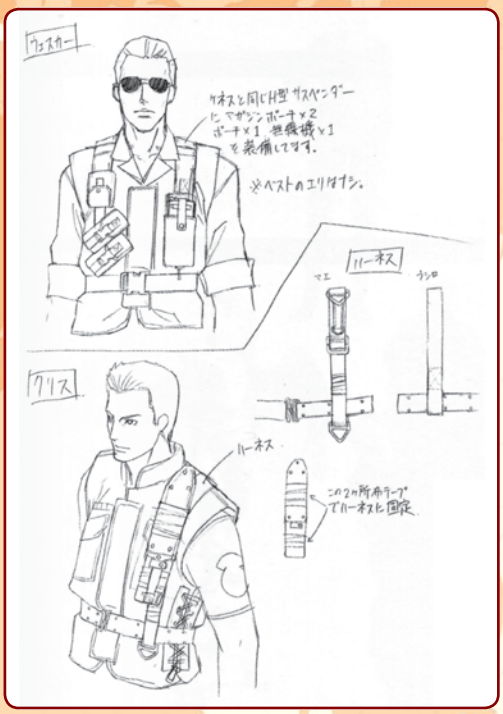
Versión preparatoria de Joseph



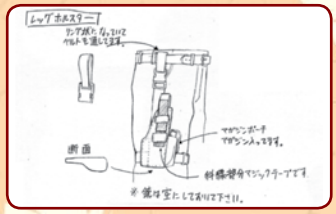
DISEÑO DEL EQUIPO

El equipo es uno de los factores más importantes que hacen de *Resident Evil* un juego de tan alta calidad. El equipo de cada personaje le añade personalidad. Incluso pequeños dispositivos que aparecen sólo brevemente en algún video están muy pensados y trabajados y les añade esa nota de realismo a los personajes.

Diseño del equipo de Chris y Wesker

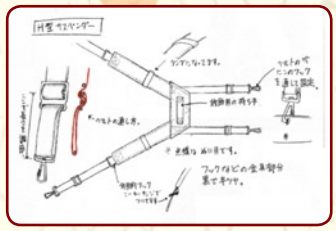


Pistolera de pierna

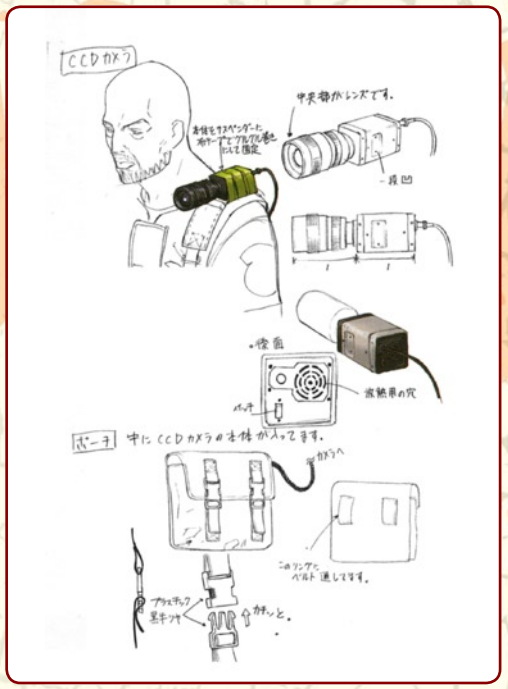


Guante

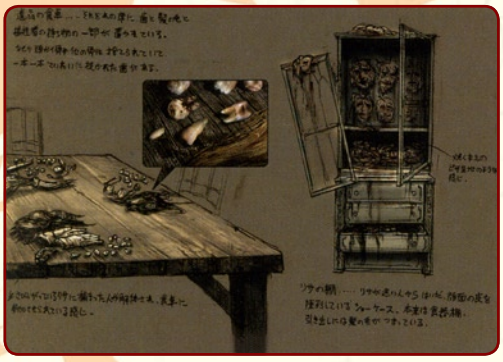
Tirantes



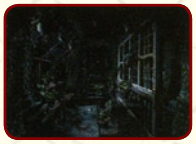
Cámara CCD y dispositivo de grabación

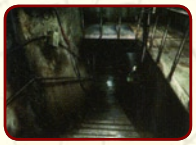


Diseño de escenarios



Ilustraciones de escenarios





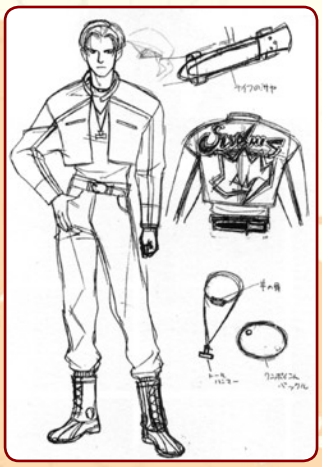
RESIDENT EVIL 2

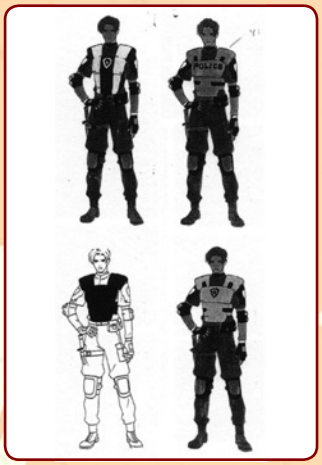
DISEÑO DE PERSONAJES

Resident Evil 2 es la épica secuela del "Incidente de la mansión". Es un título digno de la saga. A juzgar por la enorme cantidad de material, podrás ver que el equipo hizo cuanto pudo por superar el primer juego.

Bocetos del diseño del uniforme del R.P.D. de Leon

Bocetos de diseños de ropa casual y otros trajes



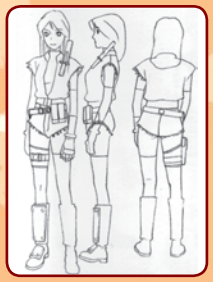


Leon y Claire son los nuevos protagonistas. Todo cuanto Leon lleva en su traje fue planeado hasta el mínimo detalle, y así queda reflejado a la hora de dar texturas al modelo CG. Podrás ver por estas imágenes que su uniforme pasó por numerosas alteraciones hasta alcanzar la versión final.

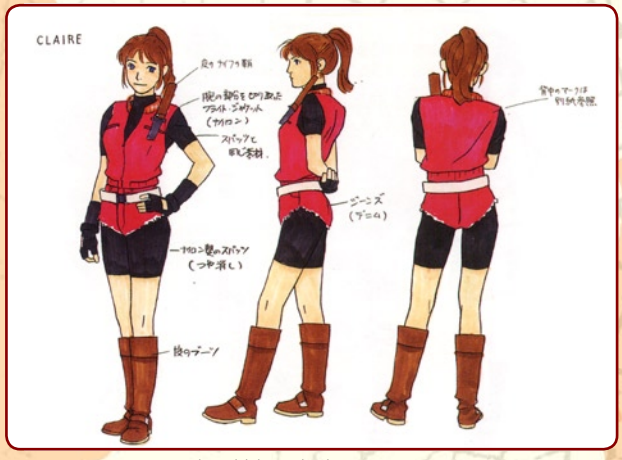
Versión final de Leon S. Kennedy

DISEÑO DE PERSONAJES

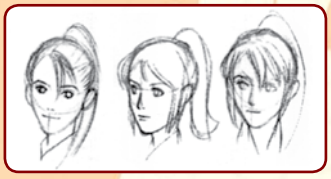
Diseños de Claire Redfield

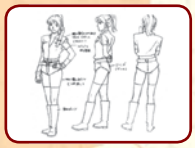


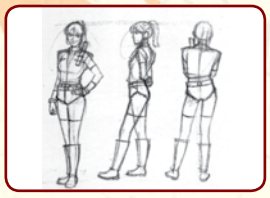
Bocetos del diseño del traje de Claire



Desde vestuarios a cortes de pelo, hay muchas variaciones de diseños de Claire descartados. Pero como se usó lo mejor de todos ellos, estos diseños no fueron creados para nada. La versión final reúne los puntos fuertes de todo este arte conceptual.

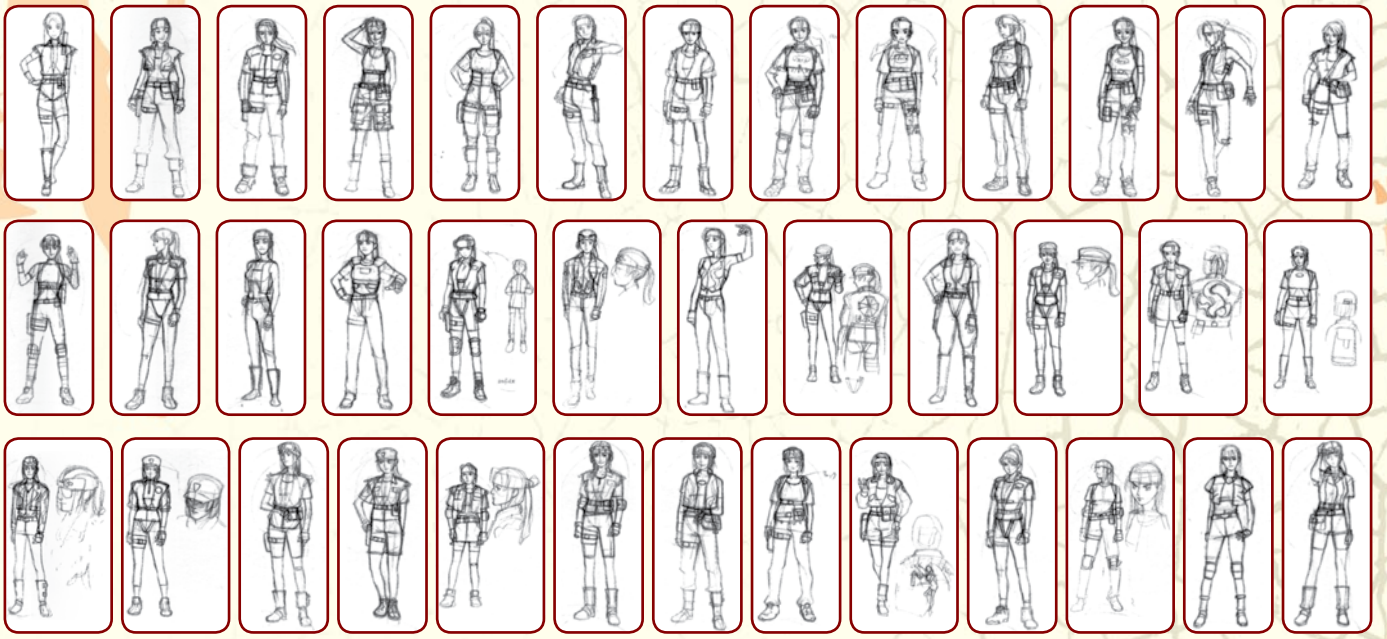






Borradores del diseño de Claire

Esbozos de Claire

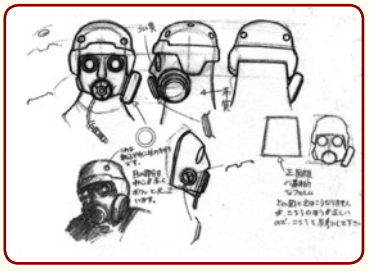


DISEÑO DE PERSONAJES

Versión final de Sherry Birkin

Esbozos del diseño de Sherry

Esbozos del diseño de HUNK

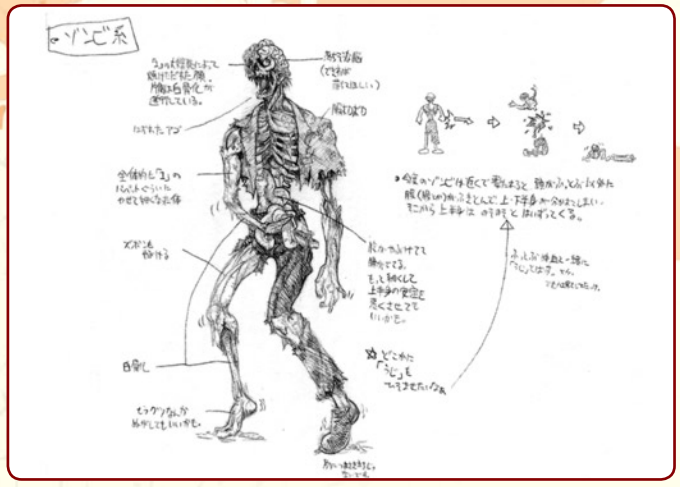


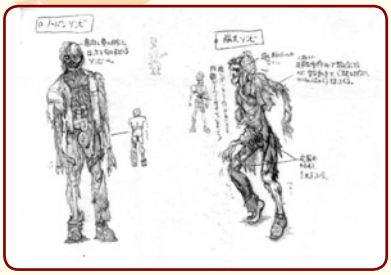
Diseño de la insignia del R.P.D.

Diseño estampado trasero Claire

DISEÑO DE CRIATURAS

En *Resident Evil 2* aparecen un montón de criaturas nuevas. Los zombis incluyen detalles para partes destructibles, y se han incrementado los colores de los salpicones. La abundancia de criaturas infectadas durante el brote del virus T, animales, insectos y parecidos, invitan al jugador a adentrarse en un nuevo mundo de miedo.

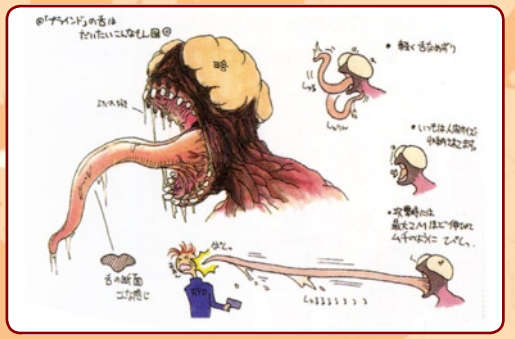


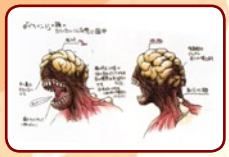


Caimán

DISEÑO DE CRIATURAS

Licker





El primer susto importante de *Resident Evil 2* es la escena que presenta al Licker. Aunque los zombis abundan, a muchos jugadores les impresiona la entrada repentina de un enemigo poderoso. Además, es destacada la aparición reiterada de criaturas espeluznantes de aspecto de insecto a lo largo de *Resident Evil 2*. Aquellos que no consideren creíbles los detalles fisiológicos de las criaturas, es porque ignoran la cantidad de realismo usado en su diseño.

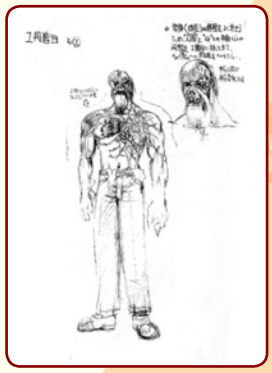
Polilla gigante

Ivy

DISEÑO DE CRIATURAS

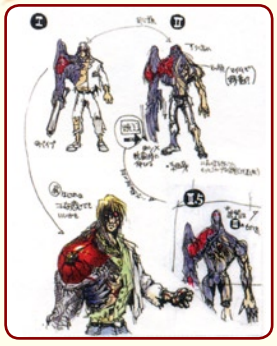
G (G-Tipo I)

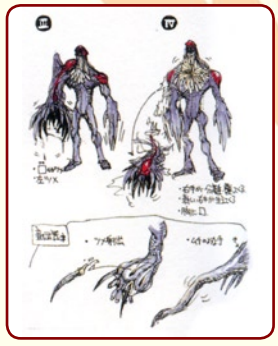
Esta es la criatura conocida como G. A lo largo del juego, pasa por cinco transformaciones mientras va persiguiendo al jugador. Al principio, ni siquiera se le llamaba G. Hay demasiadas imágenes del desarrollo del diseño de este jefe líder del juego como para exponerlas todas aquí. Para empezar, echemos un vistazo a varias fases de sus primeras dos formas, empezando por algunos esbozos.

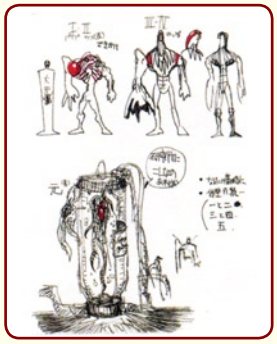


G (G-Tipo II)

Esbozos del patrón de transformación de G



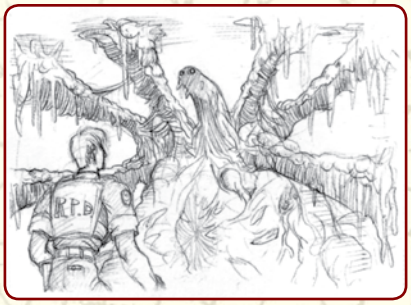


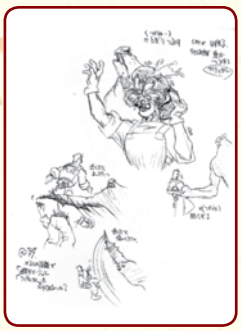


DISEÑO DE CRIATURAS

En su tercera forma, las células G ya han tomado el control de todo el cuerpo y ni siquiera la cara de William es visible. Desde el principio, esta versión fue ideada con la imagen de un ángel caído en mente, y no pasó mucho hasta que se creara una base para la versión final. Se le puso el nombre de "Gorgoda" por su forma reptilesca.

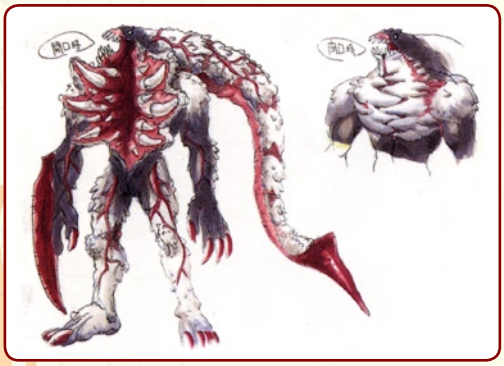
G (G-Tipo III)



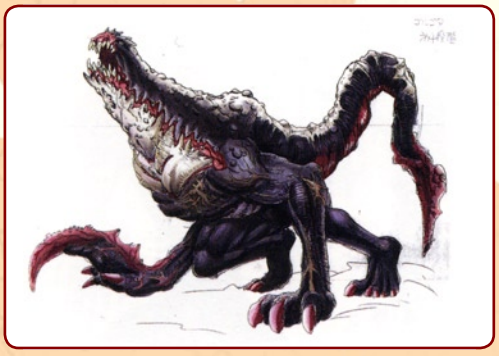


DISEÑO DE CRIATURAS

G (G-Tipo IV)

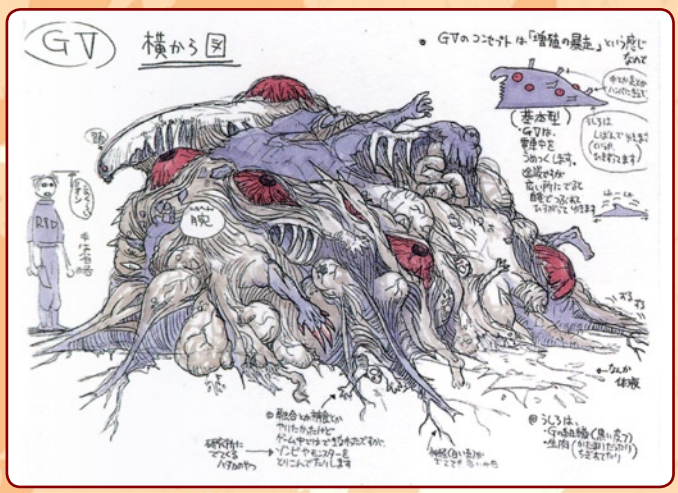


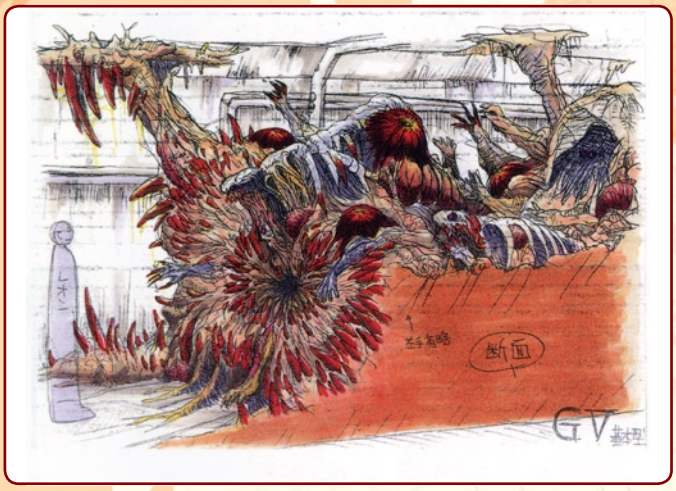
Esta es la cuarta fase que aleja a G de su humanidad. Su transformación hacia esta fase en la parte final del juego es bastante espectacular. Los primeros bocetos mostraban un aspecto como de dinosaurio, mientras que la versión final conserva sólo esa zona grande en forma de mandíbulas en su pecho. Puedes ver el proceso de pruebas y errores por la que pasaron los creadores.



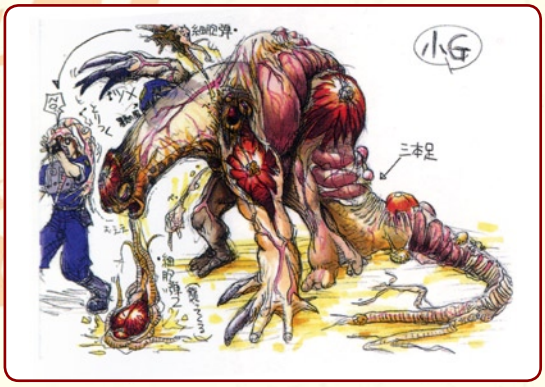
DISEÑO DE CRIATURAS

G (G-Tipo V)

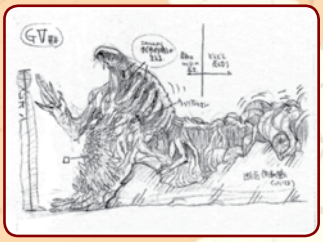




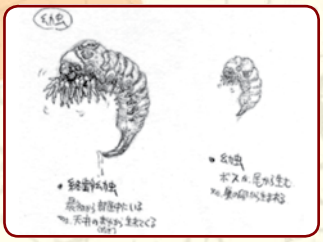
Criatura G adulta



Esta es la forma que adopta G en la batalla épica en el momento del clímax en la historia. La abominación en la que William Birkin se ha transformado no conserva nada de su forma original. Se pensaron varios diseños con la idea de un "crecimiento violento". La forma adulta de la criatura G y las larvas que produce vinieron tras meticulosas revisiones.



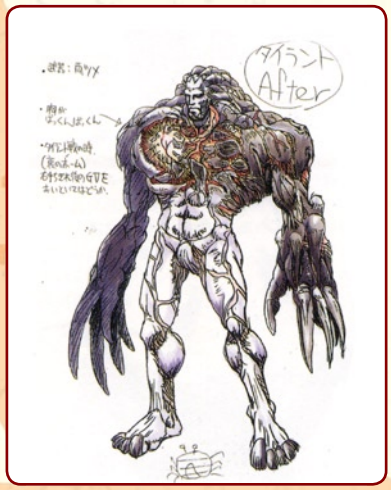
Larva G

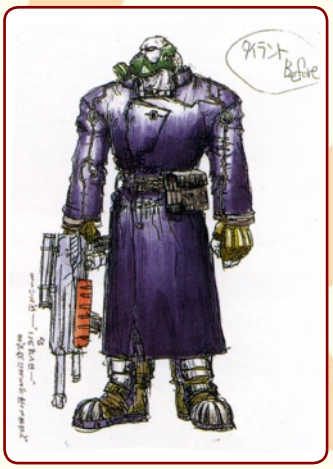


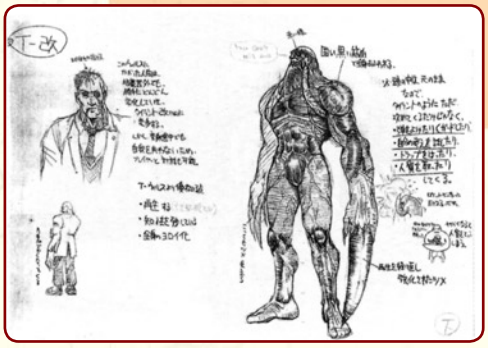
DISEÑO DE CRIATURAS

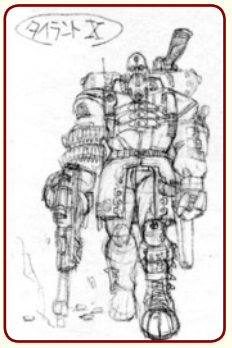
El Tyrant en *Resident Evil 2* es una versión mejorada del Tyrant Tipo T-002. Tiene mayor inteligencia y capacidad de recuperación que su predecesor. La idea básica de que vistiera un abrigo y fuera de aspecto casi humano estuvo desde más o menos el principio. Durante la fases de diseño se previó un proceso de transformación similar al de G.

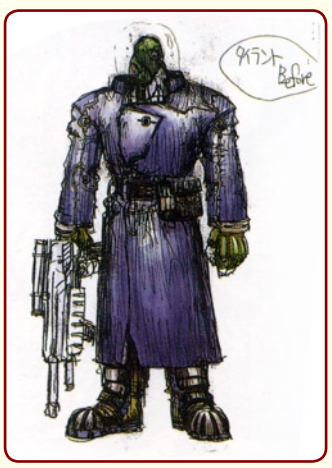
Tyrant









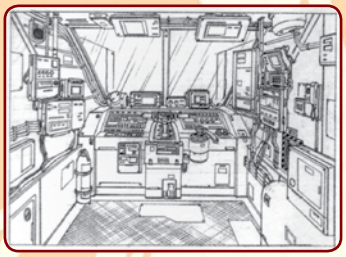


COLECCIÓN DE ILUSTRACIONES PROMOCIONALES

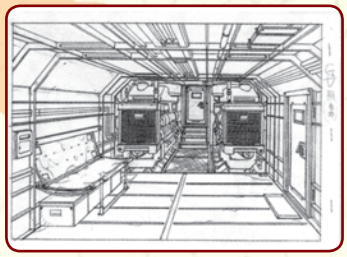
Esta página contiene imágenes usadas en packaging, posters, y material de publicación. También se presenta una sección de diseños de escenarios. Hay muchos bocetos del interior de la comisaría de policía de Raccoon City. Es interesante compararlos con los diseños finales.

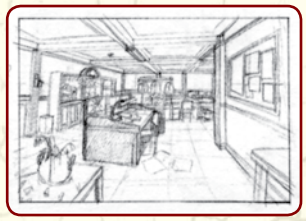
Diseño de escenarios

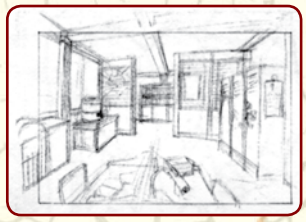
Sala de control de tren eléctrico

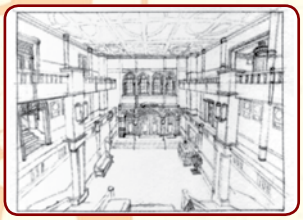


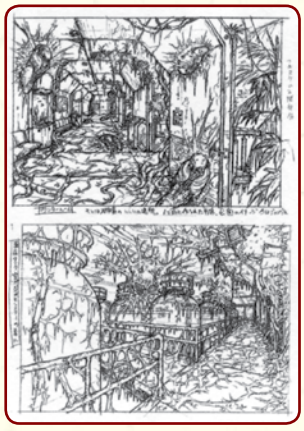
Interior de tren eléctrico











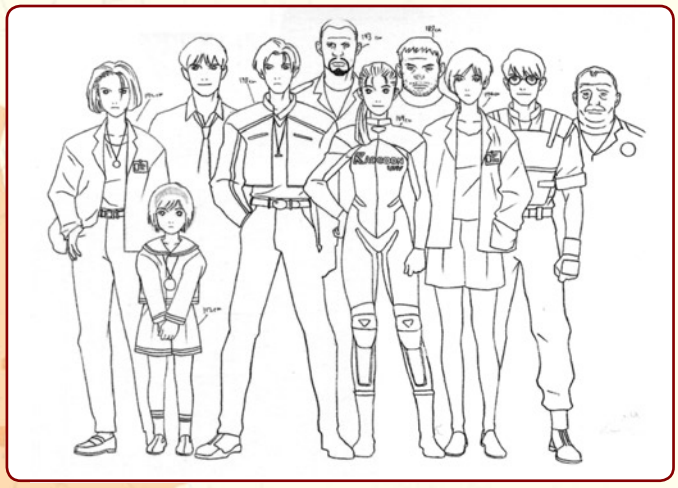
Despacho de los S.T.A.R.S.

BIOHAZARD 1.5

Resident Evil 2 fue rehecho desde cero cuando se llevaba un 80% de progreso. *Biohazard 1.5* es el trabajo realizado hasta ese punto.

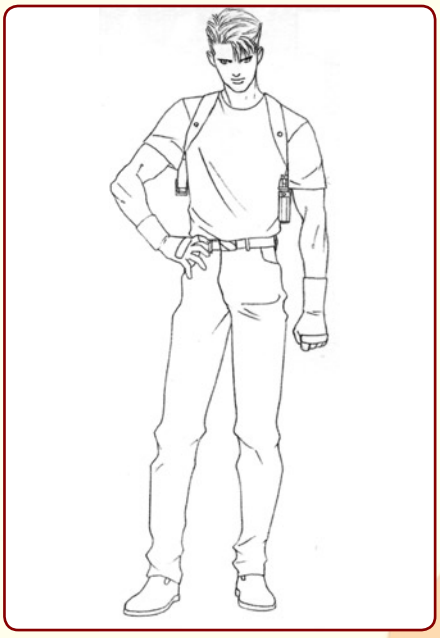
DISEÑO DE PERSONAJES

Imagen comparativa de personajes principales



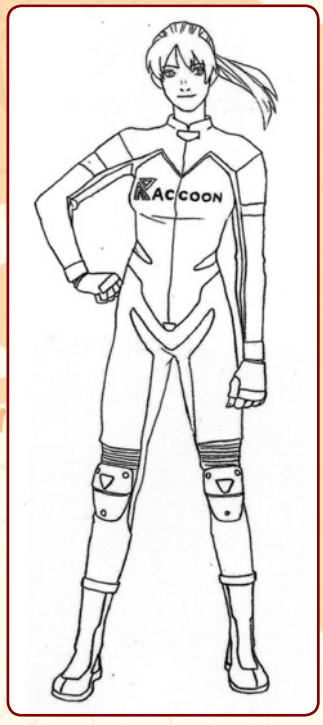
Como en *Resident Evil*, *Biohazard 1.5* permitía al jugador elegir entre personaje masculino o femenino desde el principio. Sin embargo, sus escenarios eran independientes el uno del otro, al contrario del método solapado de historia en *Resident Evil 2*. Los personajes principales eran Leon S. Kennedy (como en la versión publicada) y una motorista llamada Elza Walker.

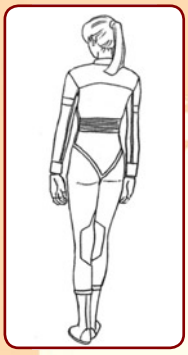
Leon S. Kennedy



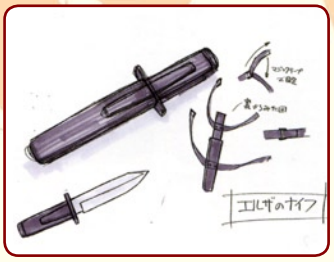
Bocetos de Leon

Elza Walker

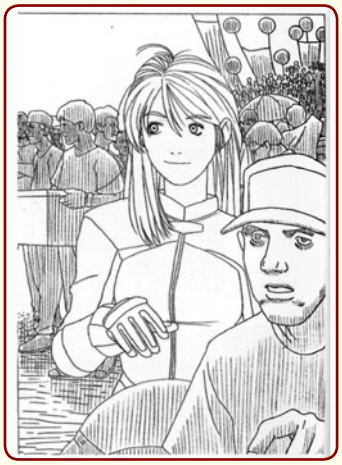




Diseño del cuchillo de Elza

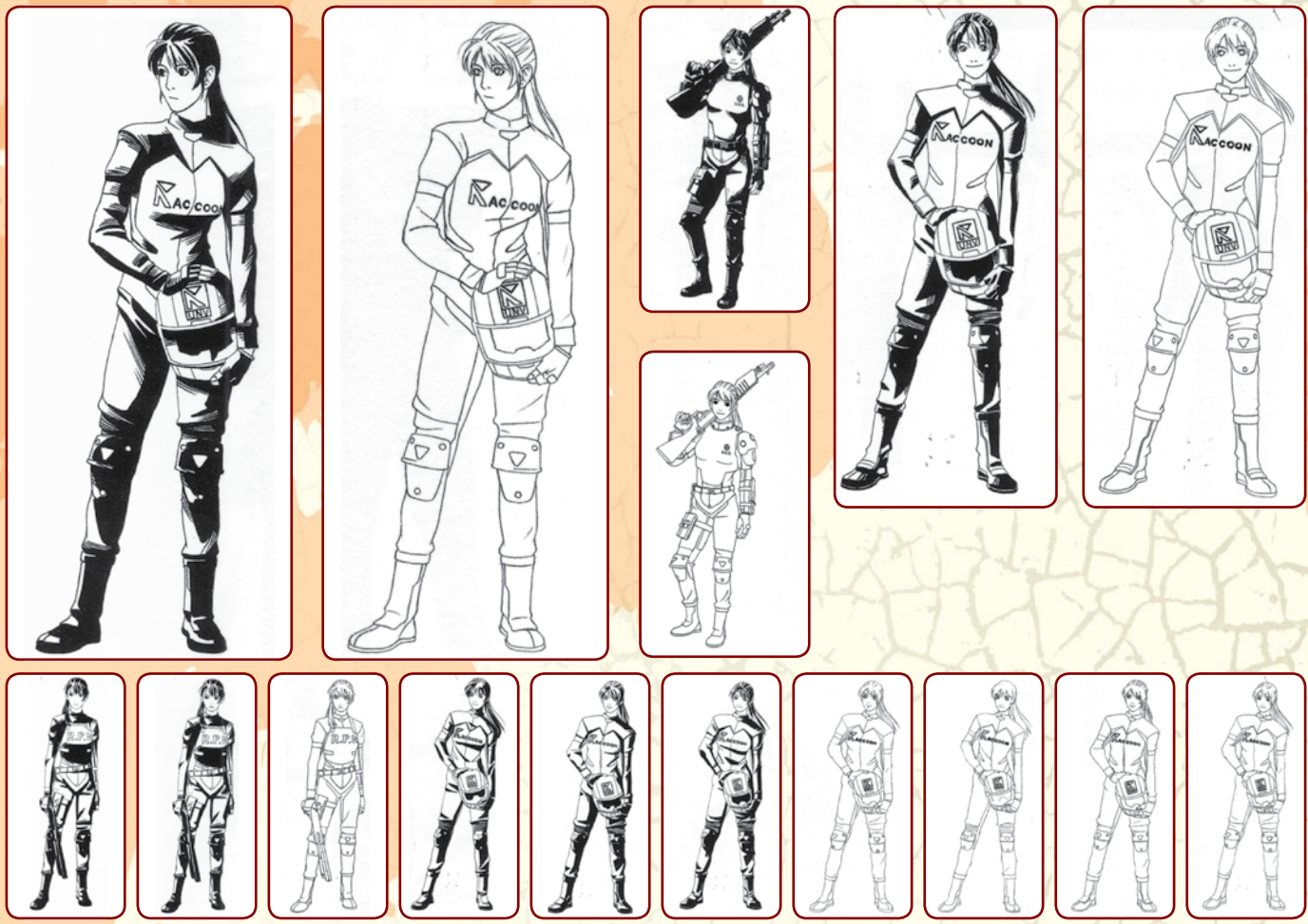


Ilustraciones de Elza



DISEÑO DE PERSONAJES

Colección de bocetos de Elza



Ada Wong

Borrador Ada traje A

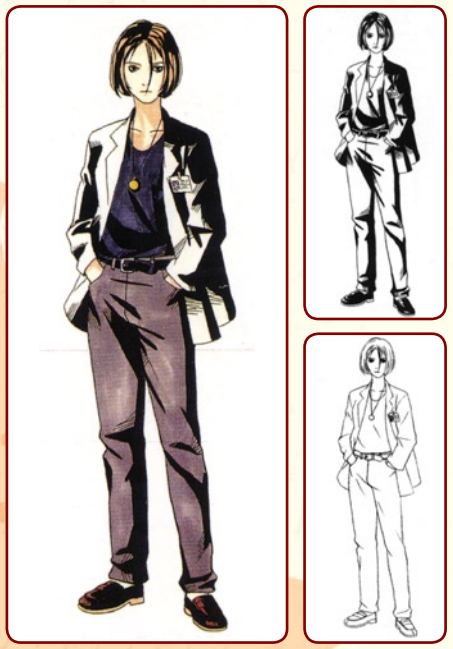
Borrador Ada traje B

Como en los otros juegos, cada protagonista tiene a otros compañeros con los que interactúa mientras trata de escapar. La diferencia es que tenían dos compañeros, siendo Ada y Sherry sólo uno de ellos. La versión de Ada que cooperaba con Leon era una directiva científico.

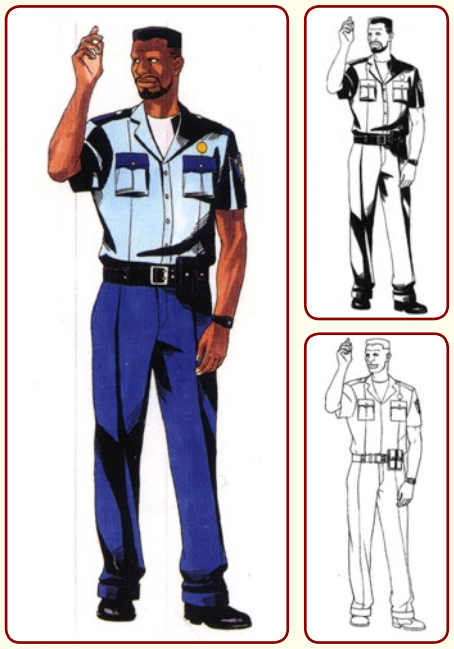
Sherry Birkin

DISEÑO DE PERSONAJES

Annette Birkin



Marvin Branagh



Brian Irons

Marvin Branagh, al que se encuentra al borde de la muerte al principio de *Resident Evil 2*, tenía que ser el otro compañero de Leon. Así mismo, Robert Kendo hubiera sido un personaje importante que ayudaría a Elza. El interior de la comisaría debía ser más moderno del que lo es el de la versión publicada, y también era a menor escala. Había más oficiales vivos que en *Resident Evil 2*.

Oficiales adicionales

Oficial superior de Leon

William Birkin

Ben Bertolucci

Robert Kendo

Zombis que aparecen en Biohazard 1.5

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

¡Jill Valentine ha vuelto! Aquí tenemos diseños de los personajes y el emplazamiento de esta historia de una huida llena de suspense. Puedes ver todas las imágenes que dieron lugar al productor final. Incluido nuevos dibujos nunca antes publicados. ¡Disfrútalo!

DISEÑO DE PERSONAJES

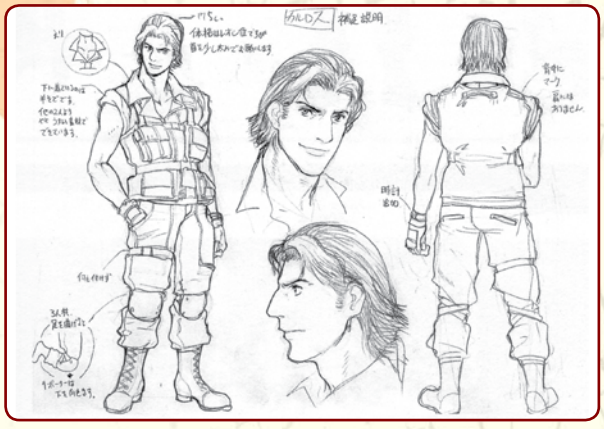
Jill con todos sus accesorios

Como puedes ver, Jill es una mujer joven y atractiva, y Carlos un hombre joven, atlético y alocado. Contrastando con la valentía y recursos de estos dos, el civil, Dario Rosso parece débil y de poca confianza. La policía de élite que aparece en el video introductorio no tiene muchas escenas, pero sus diseños han sido pensados hasta el mínimo detalle.

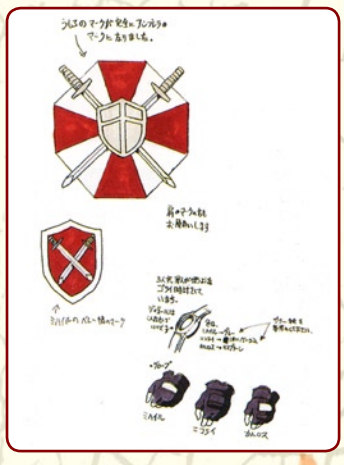
Diseño final de Jill

Diseño final de Carlos Oliveira

Expresiones de Carlos



Logo de la U.B.C.S.



Diseño final de Dario Rosso

Cuerpo Policial Selecto del R.P.D.

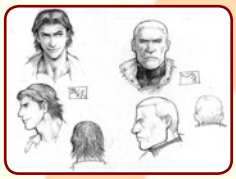
DISEÑO DE PERSONAJES

Diseño final de Nicholai Ginovaef

Expresiones de Nicholai

El reparto secundario de *Resident Evil 3* recae en la U.B.C.S., la milicia privada fundada por Umbrella. En las primeras concepciones artísticas de Nicholai y Mikhail se les llamaba los hermanos Ginovaef, siendo Mikhail el hermano bueno y mayor y Nicholai el malvado y pequeño. Murphy Seeker, quien se encuentra a medio camino de ser un zombi cuando le encontramos, quizá tenga un aspecto bastante común, pero la escena de su muerte le da el puesto de uno de los personajes más memorables.

Propuestas de diseños de cara para miembros del U.B.C.S.

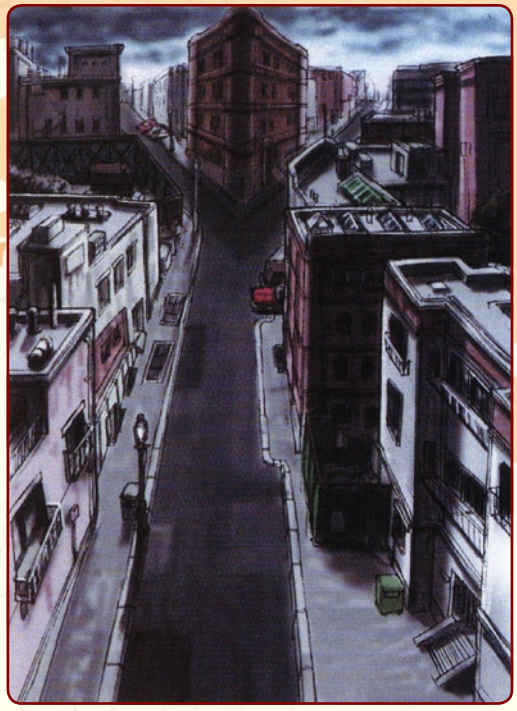


Diseño final de Mikhail Victor

Expresiones de Mikhail

Diseño final de Murphy Seeker

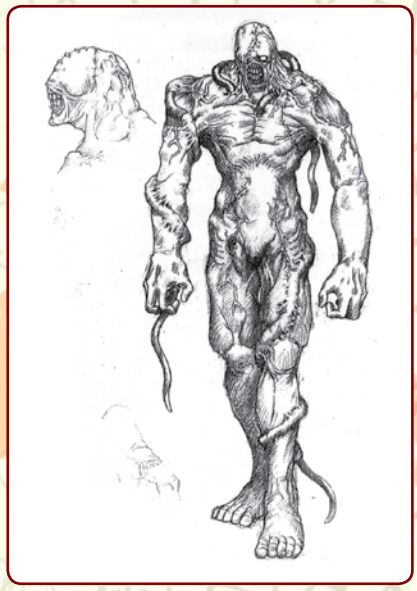
ILUSTRACIONES DE ESCENARIOS



DISEÑO DE CRIATURAS

La criatura conocida como “Nemesis” fue diseñada para ser un “monstruo enorme y súper poderoso que pudiera usar armas y seguirte la pista de forma inteligente por todas partes”. El diseño inicial puede parecer el mismo que el diseño final, donde Nemesis ya ha sufrido daños superficiales, pero puedes ver varias diferencias del principio al final del proceso creativo.

El perseguidor (Nemesis Clase-T)



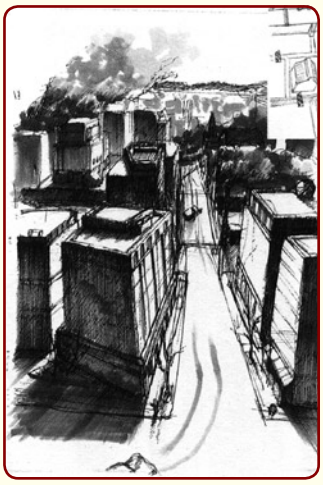
ILUSTRACIONES DE ESCENARIOS

Raccoon City tras el desastre

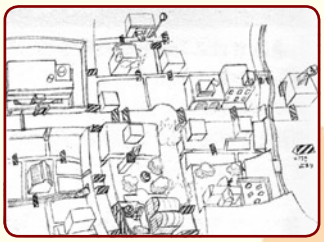
ILUSTRACIONES DE ESCENARIOS

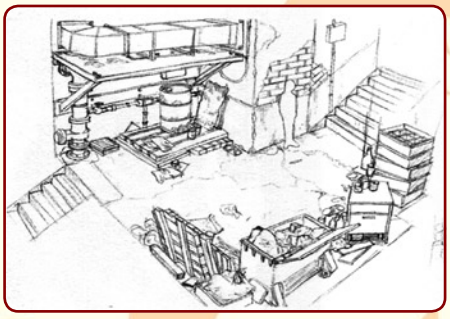
Calle comercial de Raccoon City

Avenida principal

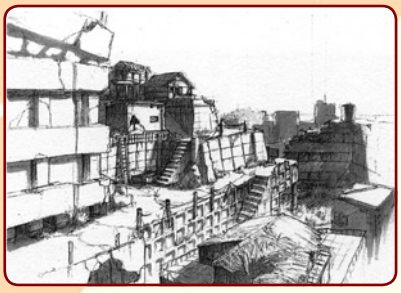


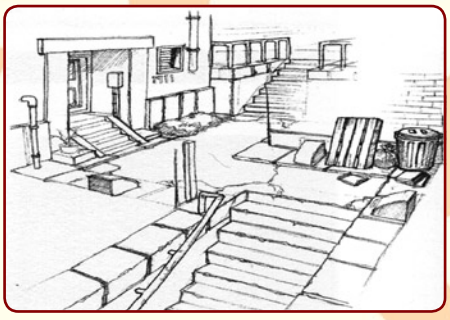
Vista panorámica de la ciudad

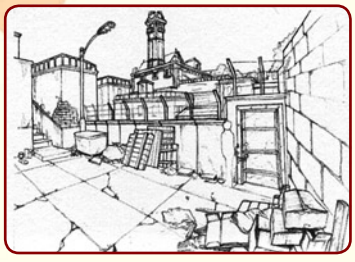




Aunque Raccoon City fue el emplazamiento del juego anterior, sólo nos movíamos por la zona de la comisaría y el laboratorio subterráneo, lo cual no daba para explorar la ciudad en sí. En *Resident Evil 3*, se tomó especial cuidado en el diseño de los edificios y los objetos que contenían, para dar al jugador la sensación de estar pasando por una ciudad real.







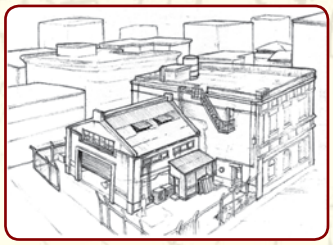
ILUSTRACIONES DE ESCENARIOS

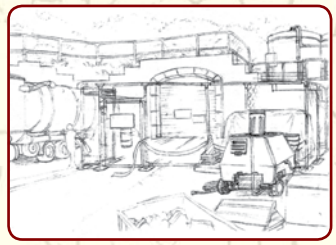
Al ocurrir este juego en el mismo lapso de tiempo que el anterior, la comisaría de policía de Raccoon City también vuelve a hacer aparición en *Resident Evil 3*. Apenas hubo cambios a la apariencia externa o a la estructura interna del edificio. Se dejo casi intacta respecto a *Resident Evil 2*. Aquí tenemos imágenes de transición que muestran los diferentes estados hasta llegar al diseño final de la comisaría de policía.

Vista panorámica de la parte frontal del R.P.D.

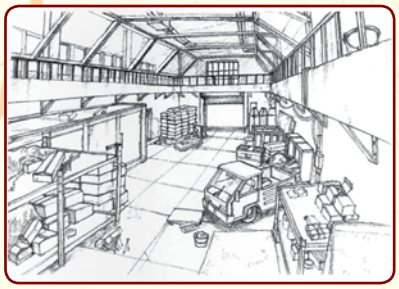
Exterior del R.P.D.

Otros edificios de Raccoon City



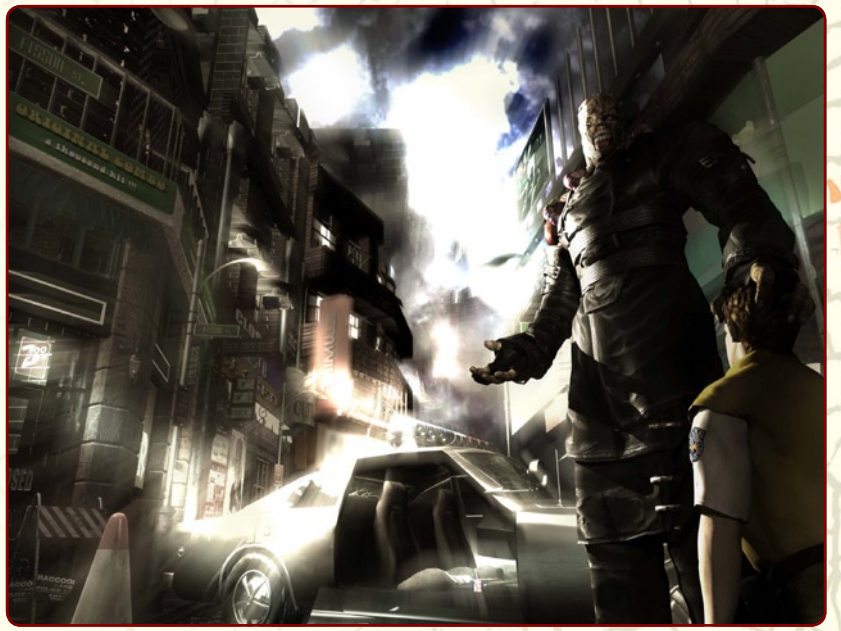


Interior del almacén



Interior de la Torre del Reloj Saint Michael

ILUSTRACIÓN PARA PACKAGING



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

De Raccoon City a una solitaria isla. *Resident Evil Code: Veronica X*, un juego que nos acerca mucho más a los secretos de la Corporación Umbrella, se desarrolla en múltiples lugares, lo que hace que esta sección sea de lectura obligada.

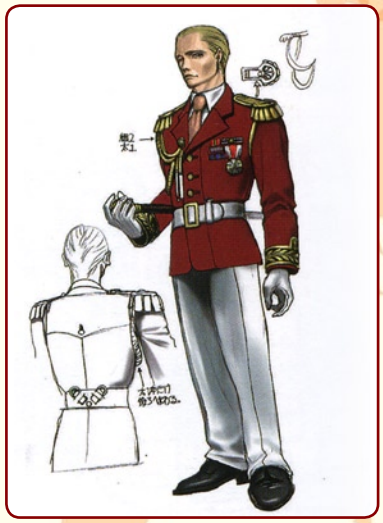
DISEÑO DE PERSONAJES

Diseño inicial de Chris Redfield

Diseño inicial de Claire Redfield

Hay muchos detalles interesantes acerca de los personajes de *Resident Evil CV*. Por ejemplo, los gemelos Alexia y Alfred se iban a llamar en un principio Hilda y Hilbert y sus apellidos Krueger en lugar de Ashford.

Diseño inicial de Alfred Ashford



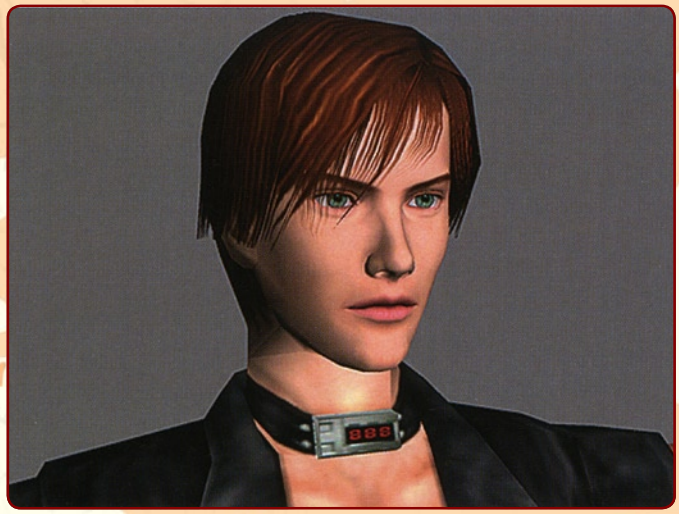
Diseño inicial de Albert Wesker

Diseño inicial de Rodrigo Juan Raval

Diseño inicial de Alexia Ashford

MODELADO DE LA CABEZA DE STEVE

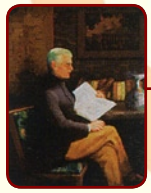
Versión CVX



RETRATOS DE LA FAMILIA ASHFORD

Veronica Ashford

Edward Ashford



Stanley Ashford

Alexander Ashford

Thomas Ashford

Alfred Ashford

Arthur Ashford

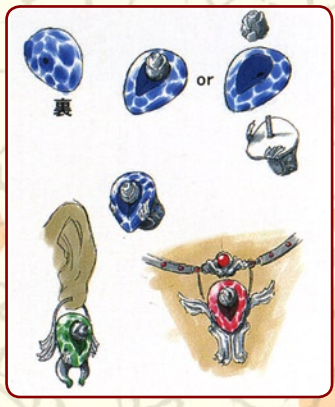
Alexia Ashford

DISEÑO DE PERSONAJES

Escudo de armas de los Ashford

Retrato de Alfred

Las joyas de sucesión de la familia Ashford



DISEÑO DE CRIATURAS

Zombi

Aquí hemos reunido varios diseños preliminares de muchas de las criaturas. Para la mayoría de los monstruos rápidos, los que se mueven con la misma agilidad de un murciélago, puedes observar detalles complejos examinando estos diseños. La trompa de falopio de la polilla, que difícilmente se ven en el juego, merece una especial atención.

Bandersnatch

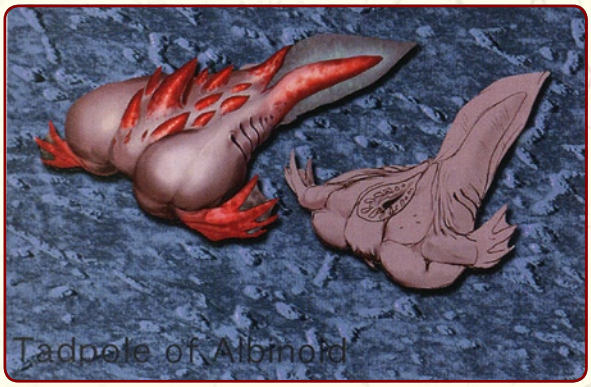
Hunter mejorado

Polilla

Murciélago

Albinoide adulto

Cría de Albinoide



Tyrant

DISEÑO DE CRIATURAS

Segunda forma de Alexia

Araña

Hormiga

Nosferatu

Primera forma de Alexia

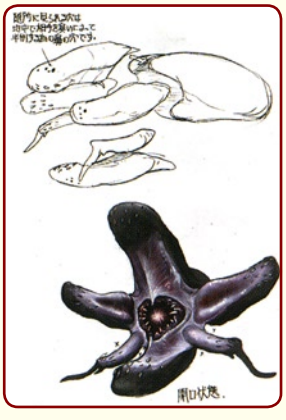
Primera forma de Alexia (detrás)

Tercera forma de Alexia

Monstruo Steve

Larva de polilla

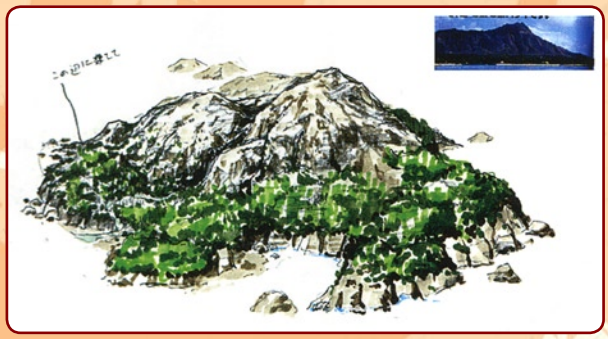
Cabeza del gusano Gulp



Gulp

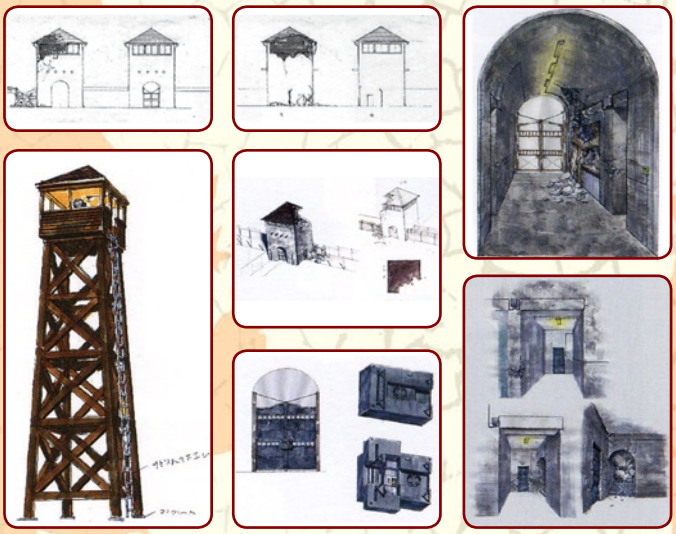
DISEÑO DE ESCENARIOS

Vista panorámica de la isla Rockfort

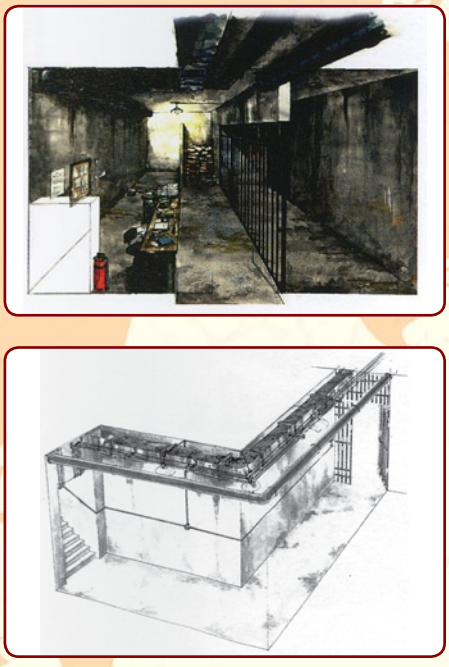


A partir de aquí, vamos a presentar variedad de emplazamientos de *Resident Evil CV*, divididos por áreas. Algunas áreas se han usado exactamente como fueron diseñadas, mientras que otras sufrieron cambios importantes antes de alcanzar el diseño definitivo. Viendo estos entornos desde ángulos distintos a los que hay en el juego es una nueva manera de ver el trabajo realizado.

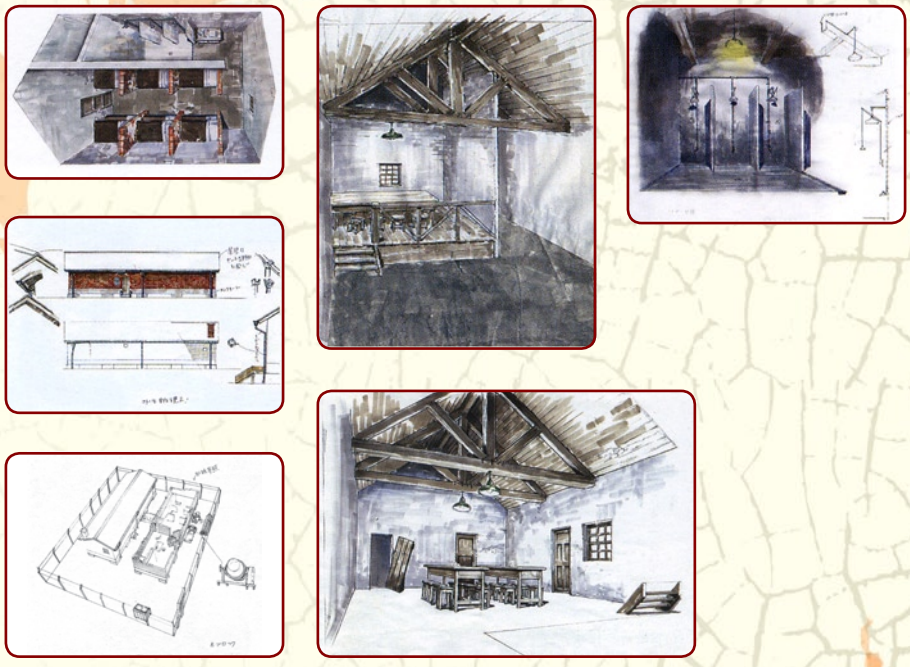
Alrededores de la torre de vigilancia



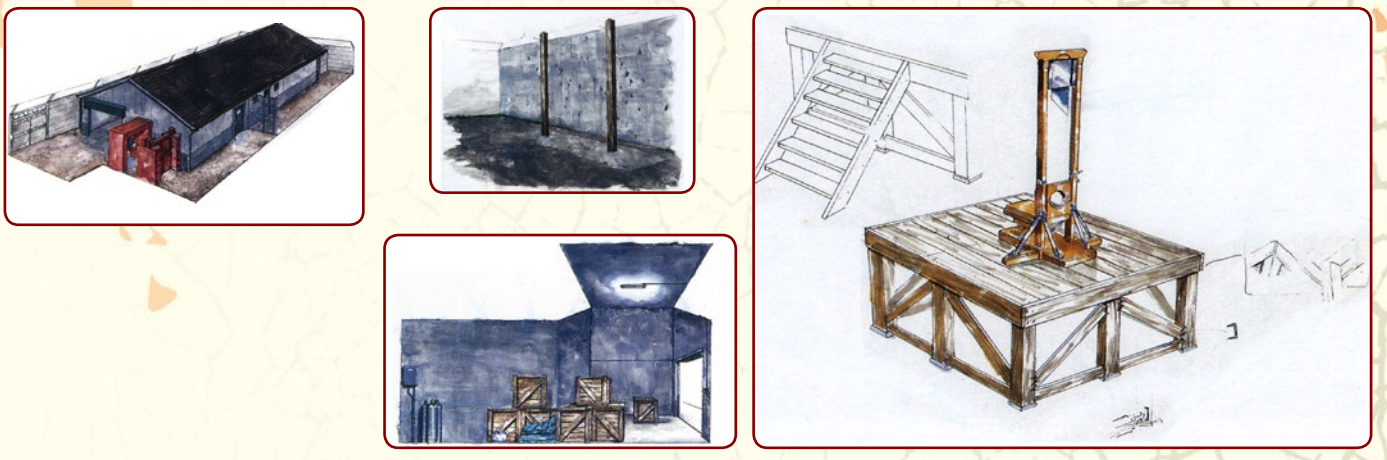
Sala de vigilancia de la prisión



Cabaña de los prisioneros

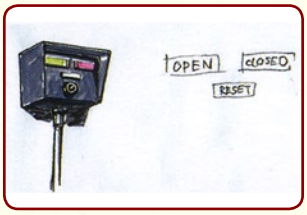


Zona de la guillotina



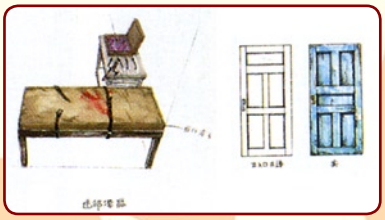
DISEÑO DE ESCENARIOS

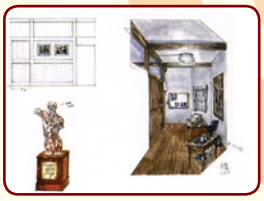
Sala de operaciones



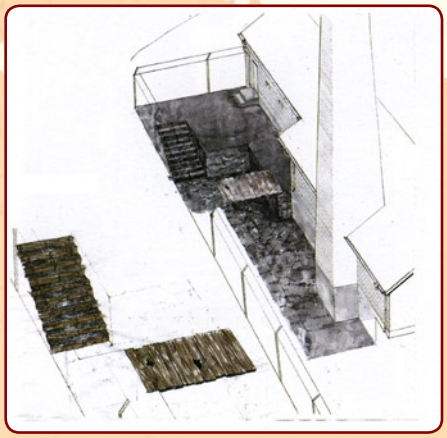
Diseño Emblema de aleación

Enfermería

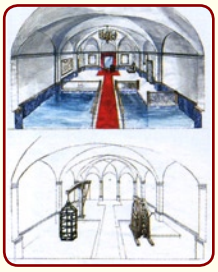




Exterior enfermería



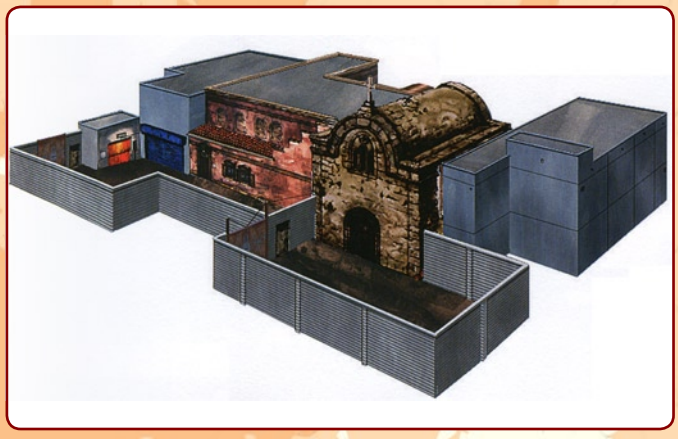
La prisión toma un papel muy importante en la primera parte del juego. Deberás volver allí a investigar al cabo de un rato. Como el campo de exploración es grande, la cantidad de puzzles a resolver no se queda atrás, y hay varias trampas y obstáculos en ese lugar. Cuanto más avanzas, más duros son tus enemigos, por ejemplo, el Doctor Zombi.



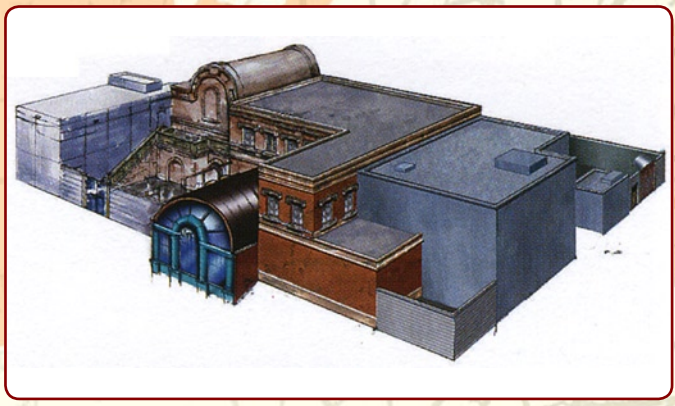
Puente de hierro

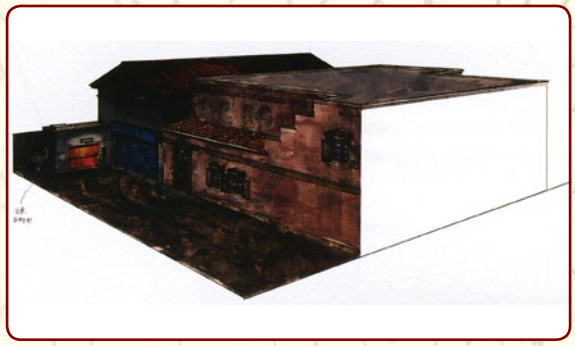
DISEÑO DE ESCENARIOS

Exterior instalaciones entrenamiento

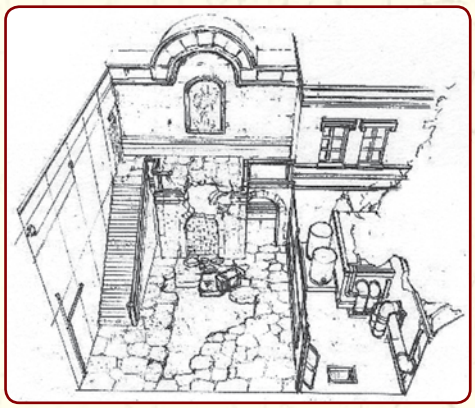


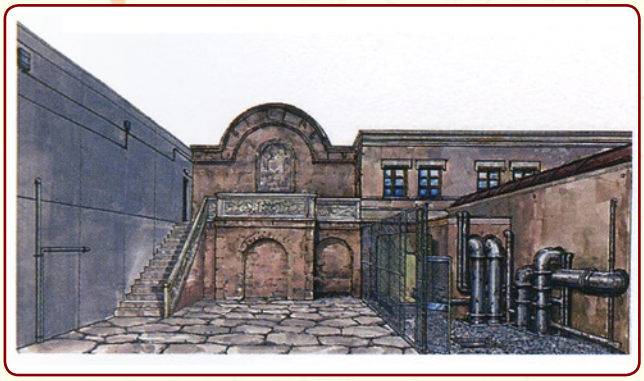
Aunque las instalaciones de entrenamiento no parezcan muy grandes desde fuera, su construcción astuta y de varias plantas le da un amplio terreno de exploración. Durante el juego con Chris, la parte central está destruida, creando cambios drásticos en el terreno disponible y los caminos a tomar. Aunque sea la misma zona, cambiando el modo en que se interconectan los caminos hace que sea más fácil perderse y estamos seguros de que a muchos jugadores les costó mucho pasar por esa área.





Sala de discursos tras la destrucción

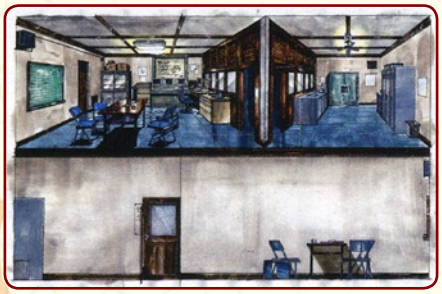




Vista panorámica de las instalaciones de entrenamiento tras la destrucción

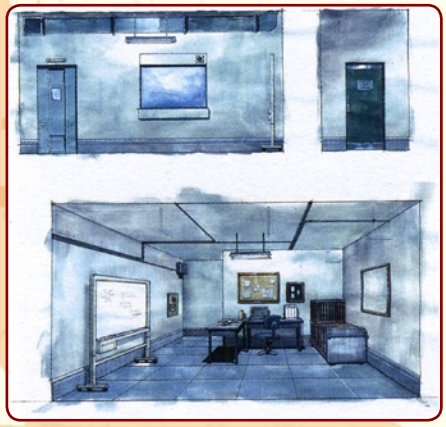
DISEÑO DE ESCENARIOS

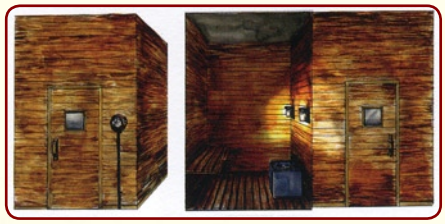
Sala de seguridad

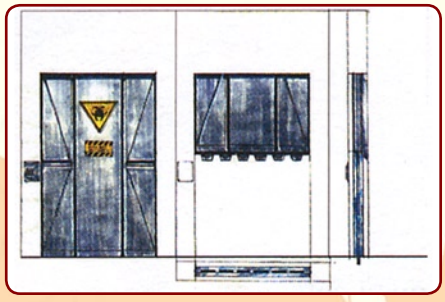


Vestuario / Baños

Sala de preparativos

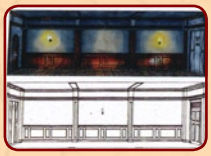


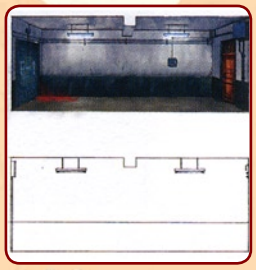


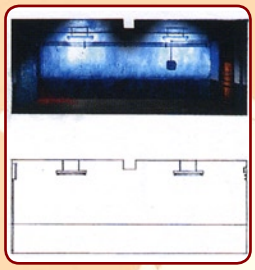


Dentro del segundo piso del edificio, puedes ver bien el estilo de vida que llevaban los reclutas de los Escuadrones Anti-B.O.W. al ver sus instalaciones. El baño y el garaje en particular aguardan con varios puzzles y sucesos.

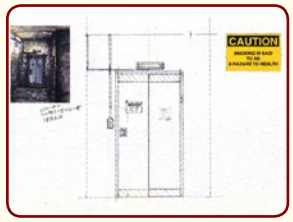
Sala de descanso

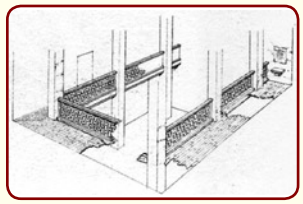






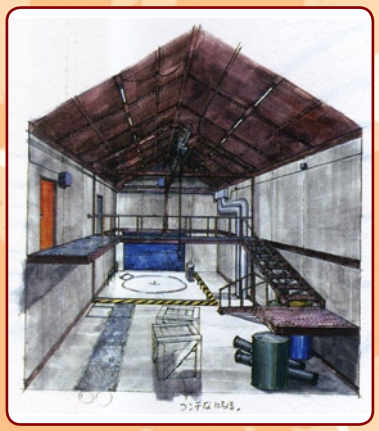
Garage

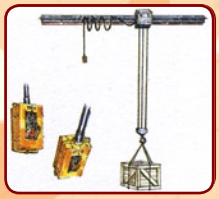




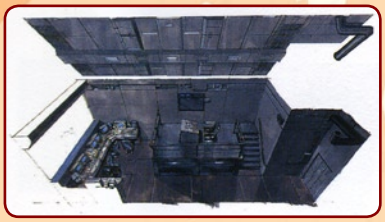
DISEÑO DE ESCENARIOS

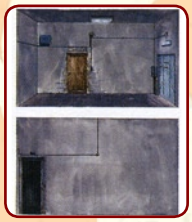
Área de montacargas





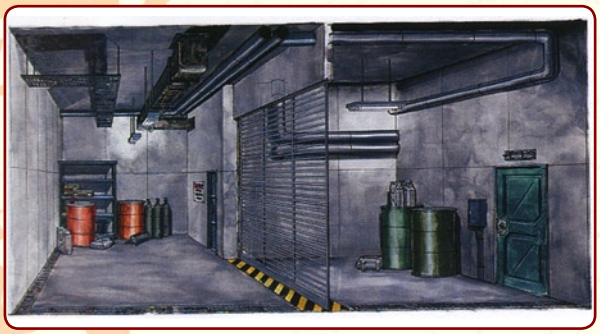
Oficina del comandante





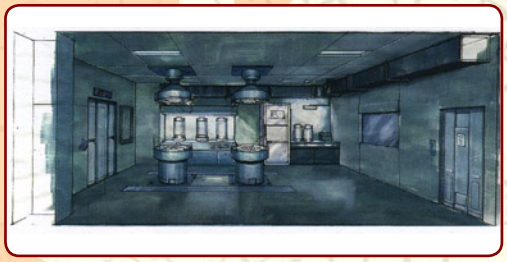
El laboratorio de experimentos en vivo es un lugar insigne. Es donde se dan lugar a los puzzles memorables sobre la puesta en cuarentena de la sala y es donde luchas por primera vez con las crías de Albinoide. Imágenes de la oficina del comandante y de la galería, por donde Claire y Chris pasan bastantes veces, probablemente estén frescas en tu memoria, pero todos los otros diseños también fueron recreados fielmente al final.

Entrada almacén de repuestos

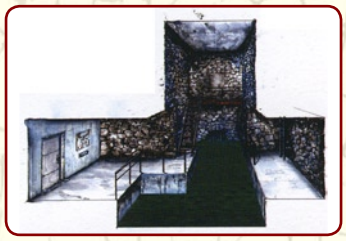


Galería del georama

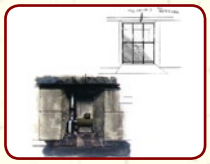
Laboratorio de experimentos en vivo



Alcantarillas del sur

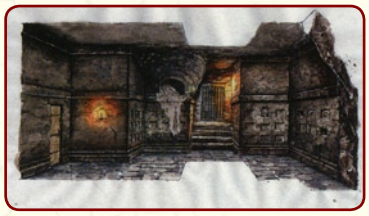


Almacén

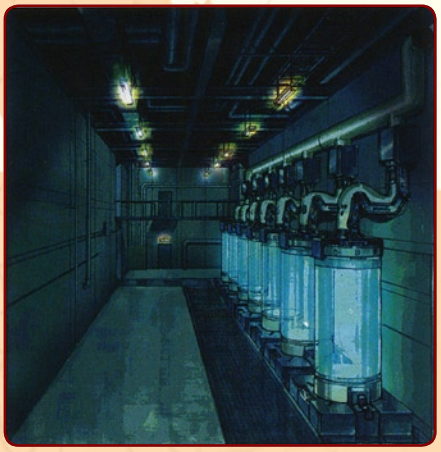
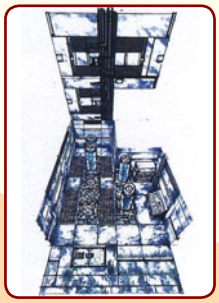


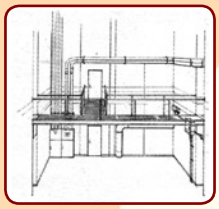
DISEÑO DE ESCENARIOS

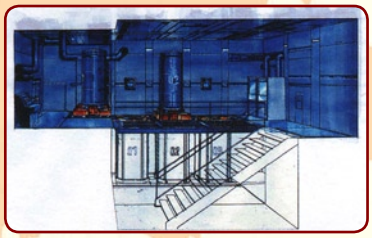
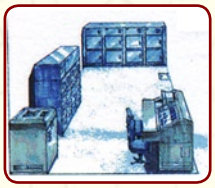
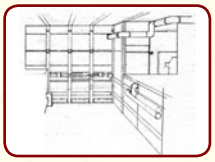
Cementerio subterráneo



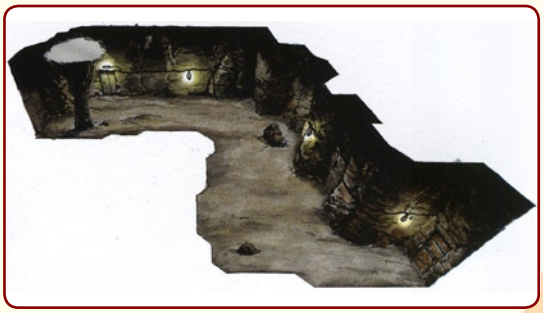
Sala de contención de bio armas



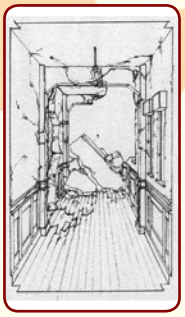
Un rápido vistazo a estas ilustraciones revelará unas cuantas diferencias entre los diseños y lo que quedó en el juego, como por ejemplo el capullo en el techo del cementerio, o unas escaleras donde ya no las hay. También vale la pena fijarse en el traje de vuelo que Alfred debía vestir cuando pilotara el Harrier, y que se encontraba en la taquilla del director de las instalaciones.

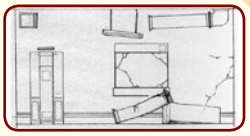


Taquilla del comandante de las instal.

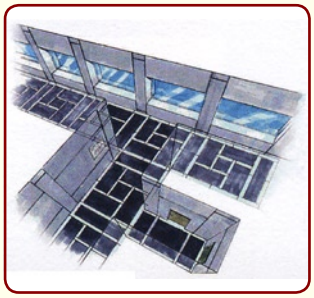
Sala de conservación de virus

Sala de preparativos tras la destrucción



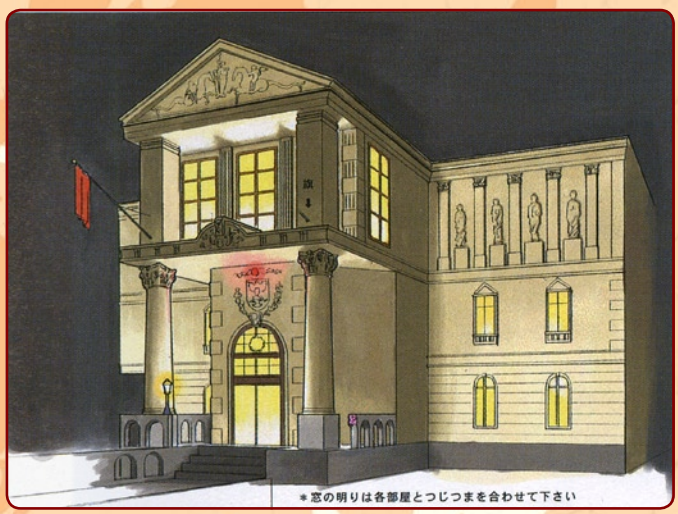


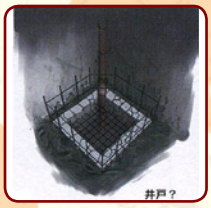
Pasillos de los laboratorios

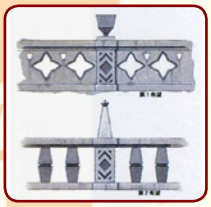


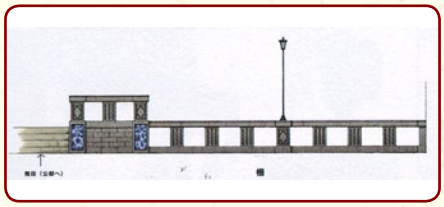
DISEÑO DE ESCENARIOS

Exterior del palacio público







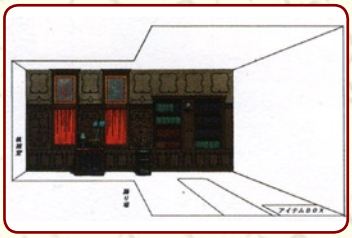


Oficina

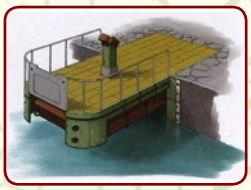
En el diseño de la oficina puedes ver pequeños detalles, como la caja de música antigua, y también se puede apreciar el nivel de exactitud de colores y detalles que a veces llega a tal punto que a menudo se usan directamente como texturas en los modelos 3D del juego. Y como los diseños son creados con tanto esmero, a la hora de llevarlos al juego resulta mucho más sencillo.

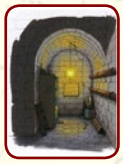
Baño

Oficina del secretario



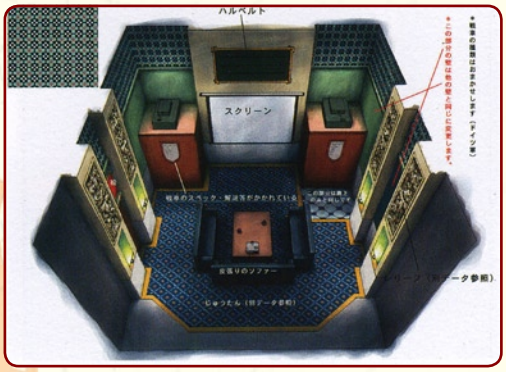
Anclaje del palacio





DISEÑO DE ESCENARIOS

Sala de proyecciones



El diseño del casino bar te permite ver detalles que probablemente habías omitido durante la partida. El techo con el acuario en particular es algo que no se puede ver durante el juego principal, pero sí se puede en el Modo Batalla usando la visión de primera persona.

Pasillos del palacio

Sala de retratos

Casino bar

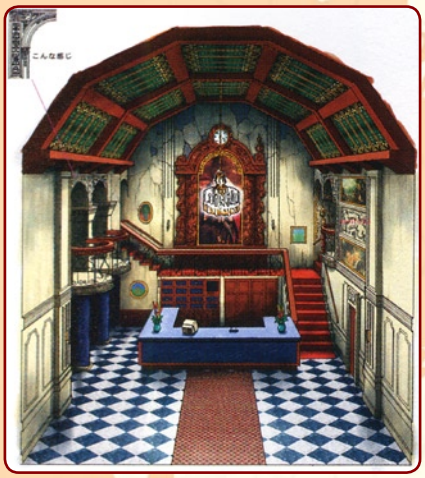
Sala de reuniones

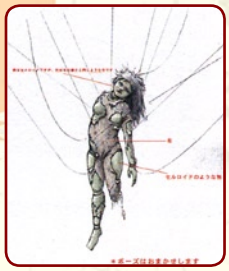
DISEÑO DE ESCENARIOS

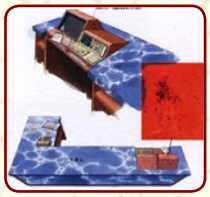
Puente de piedra

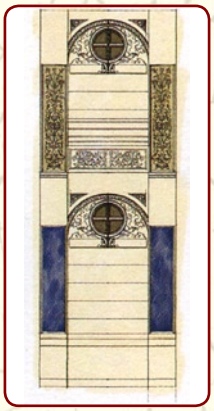
Exterior de la residencia privada

Vestíbulos de palacio público y residencia privada





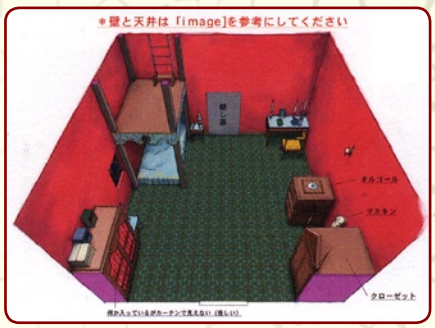




Todas las partes de una habitación —diseño de la puerta, lugar y aspecto de los objetos, patrón de alfombras— se diseñan por separado, y después se unen en una visión coherente para formar la habitación entera. Estos diseños de anteproyecto tienen un valor inestimable para el juego. Algunos de ellos, como la marioneta, sufren varios cambios durante su preparación hasta que llegan al diseño final.

Corredor de los dormitorios

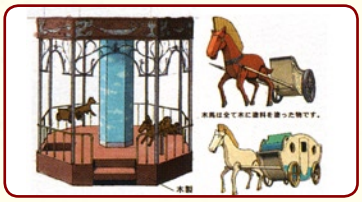
Dormitorios



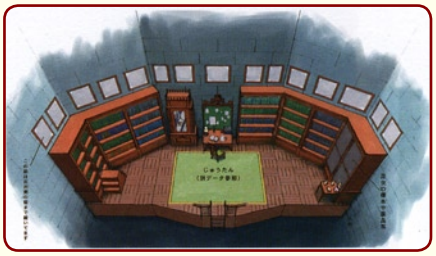
DISEÑO DE ESCENARIOS

Los diseños básicos no cambian mucho de la pre a la post producción, pero la atmósfera que los rodea a veces cambia drásticamente. Eso se debe a las texturas usadas en el juego. El aspecto final de las áreas parece más desgastado para otorgar un mayor realismo, y las fuentes de luz están cambiadas para crear un ambiente más tétrico y dramático.

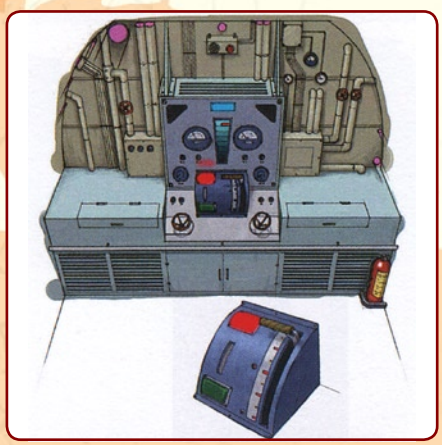
Cuarto de los juguetes

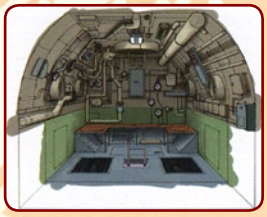
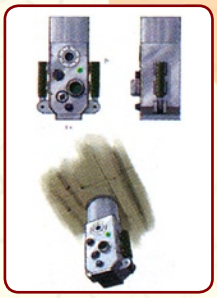


Estudio

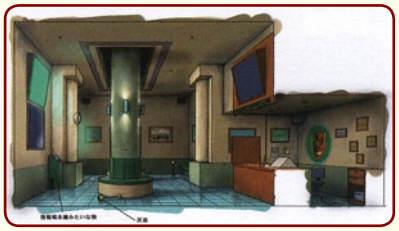
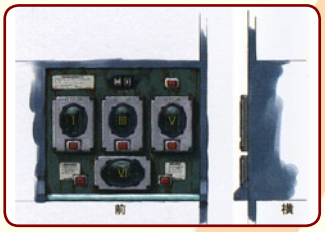


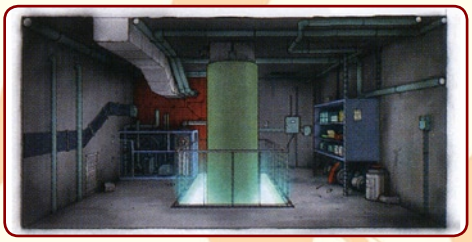
Submarion / Puerto del submarino



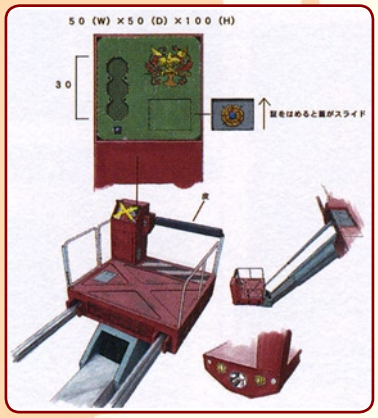



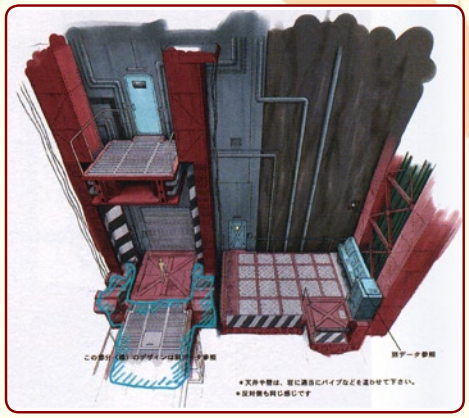
Aeropuerto / Sala de espera

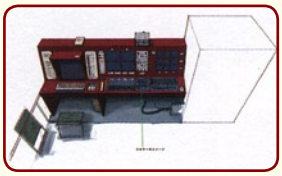
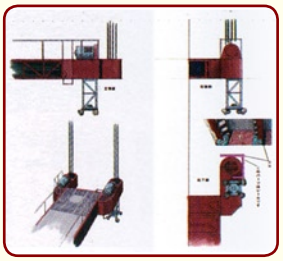





Hangar del avión de exportación

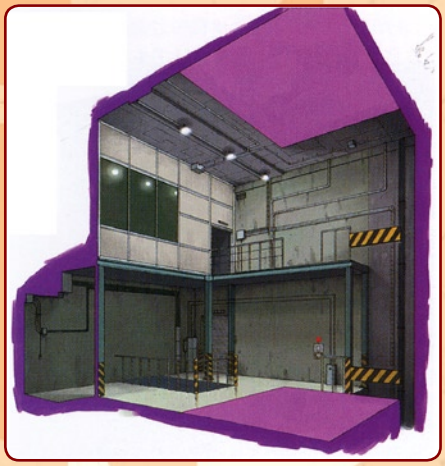
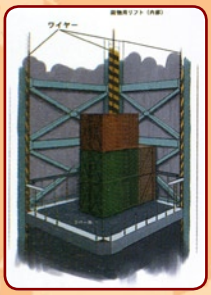


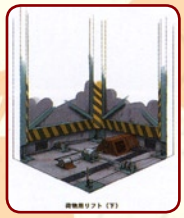


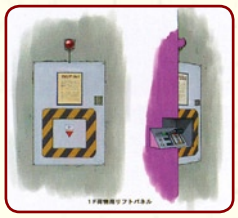



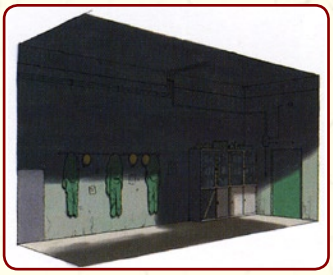
DISEÑO DE ESCENARIOS

Aeropuerto / Sala de carga

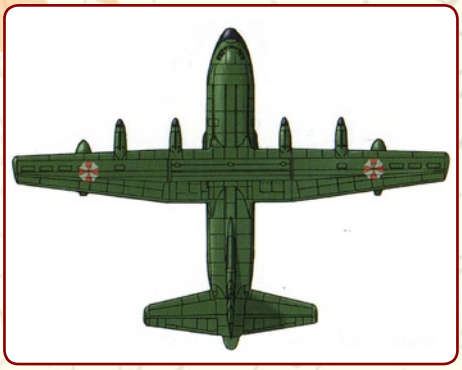




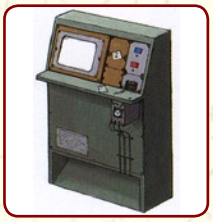


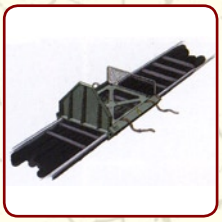
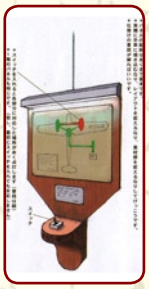
En el juego principal, para poder acceder al avión debes completar un puzzle en el que se necesitan tres pruebas de diseño militar. En la fase de diseño había más puzzles que impedían al jugador el acceso al avión. Esos puzzles, cuyo objetivo era añadir tensión a la huida de la isla, al final se desecharon por razones de ritmo en el juego.

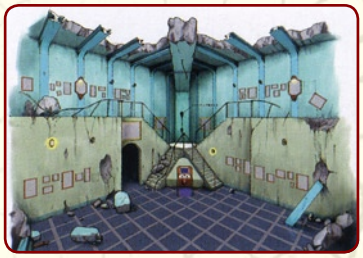
Avión de carga



Equipamiento de aeropuerto (no usado)

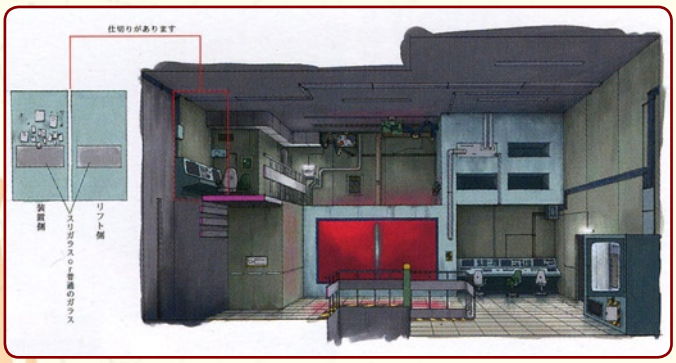


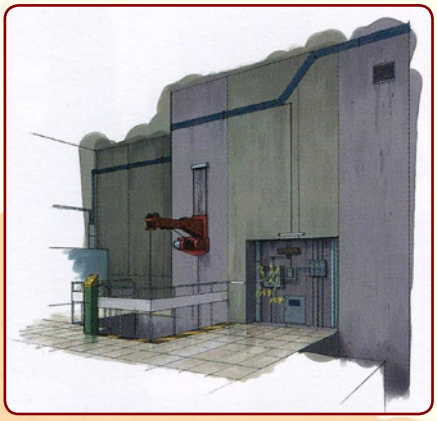



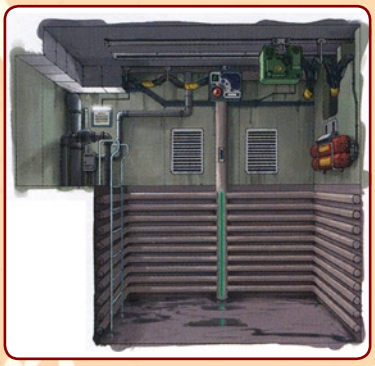


DISEÑO DE ESCENARIOS

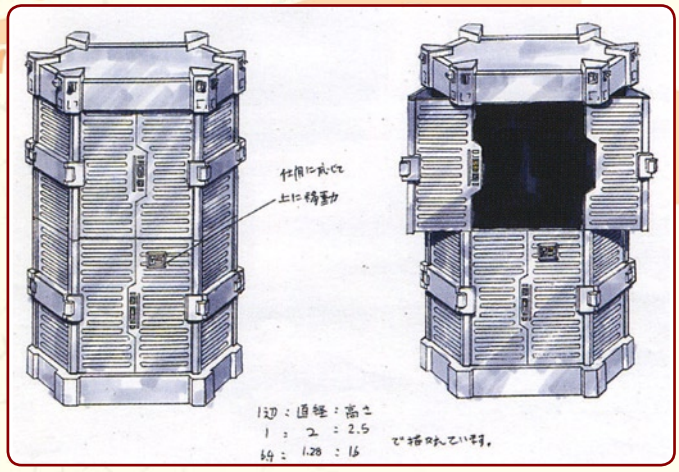
Base antártica / Sala de conservación de agua para experimentos en vivo





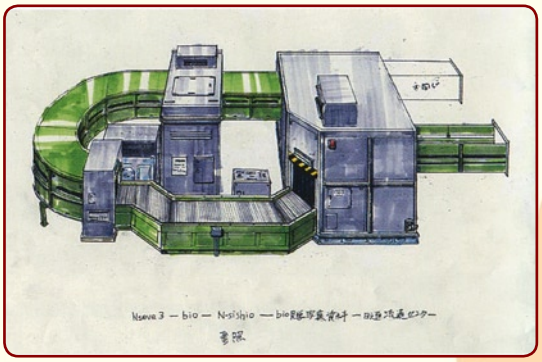


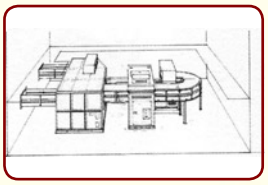
Caja de Hunter

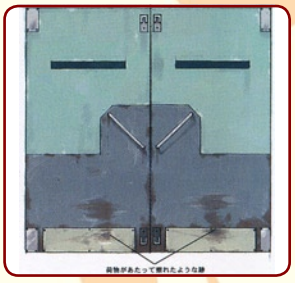


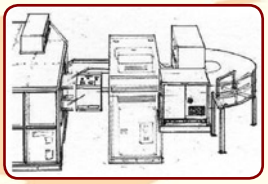
La base antártica alberga la batalla final contra Alexia. Entre los varios puzzles que hay en la base, ese en el que usas la cinta transportadora en la sala de clasificación de mercancías para conseguir la máscara de gas, es especialmente memorable. Lo que no sabrías seguramente es que la máquina clasificadora se hubiera diseñado con tanto detalle. Gracias a esto, en el juego sale representada de un modo muy realista.

Base antártica / Sala de clasificación de mercancías.









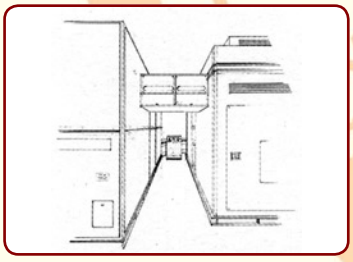
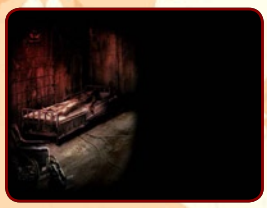
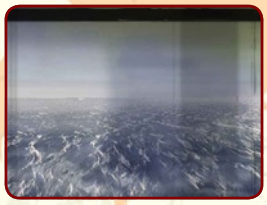
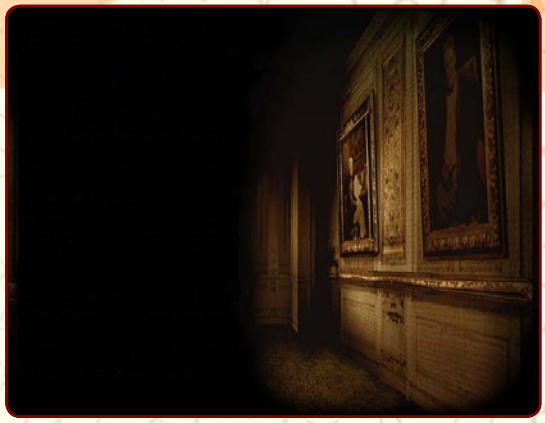


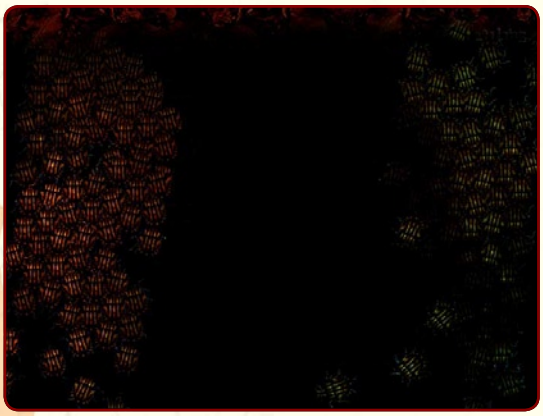
ILUSTRACIÓN PROMOCIONAL

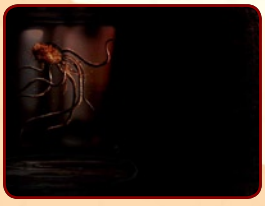
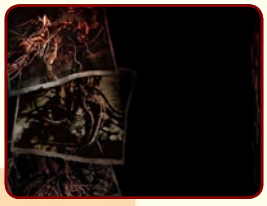
Wesker's Report II

En el armario de los secretos de *Resident Evil*, hay un documento conocido como "Wesker's Report II" (Informe de Wesker II) que explica acciones y sucesos desde su perspectiva, junto a varia documentación. Aquí se muestran las 50 imágenes que acompañan a ese documento.

Wesker's Report II



Top Secret

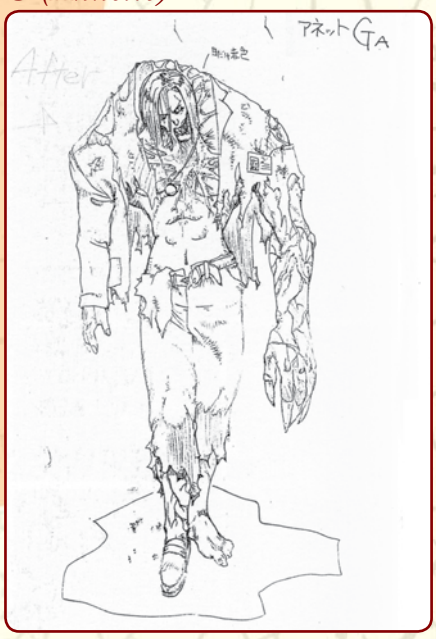
COLECCIÓN DE DISEÑOS DE CRIATURAS NUNCA ANTES PUBLICADOS

Para la última sección de arte conceptual, nos complace presentar una selección de diseños de monstruos nunca antes vistos.

Zombi mejorado

Una versión más poderosa del zombi, con una parte superior del cuerpo que recuerda mucho a la de un Licker. También hubo muchas criaturas diseñadas sin características humanas en absoluto. La criatura con aspecto de Licker camina sobre dos piernas.

G (Annette)

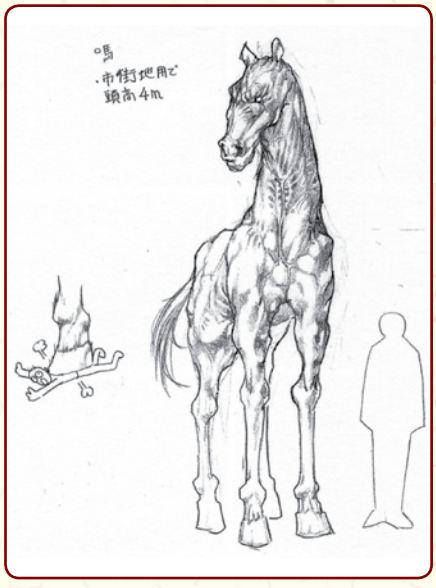


Diseñado para un escenario en el que Annette Birkin, además de su marido William, se infectaba con las células G.

Tyrant inferior

Una criatura que con toda seguridad ocupa el eslabón entre un zombi y un Tyrant, mostrando capacidades y estadísticas a medio camino entre ambos.

Caballo zombi



Un mutante irregular diseñado con la idea de que si el juego ocurre en una zona del pais donde son habituales los caballos, pues también serían infectados.

Monos zombi

Bio armas fabricadas a partir de ADN de monos. Antes de que Eliminator de *Resident Evil Ø* se diese a conocer, los monos zombi habían sido concebidos para *Resident Evil 2*, pero nunca se usaron.

Gato montés zombi

Monstruos de gato montés diseñados para aparecer en la zona del parque. Nunca se supo si estos gatos estaban originalmente en el zoo y fueron infectados por otros ya contaminados o no.

Serpiente de mar

Humano que se derrite

Una criatura de aspecto humano con partes que salen despedidas al dispararlas

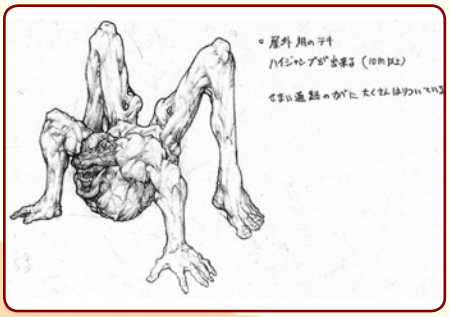
Gusano de tierra gigante / Oruga gigante

En principio pensado para ser un mediojefe. El Jefe Gusano es el predecesor del Grave Digger de *Resident Evil 3*. El chinche de la patata gigante es el predecesor al gusano Gulp del *Code: Veronica*.

Criatura que se transforma

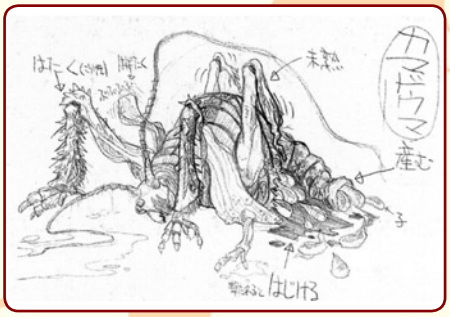
Una criatura con un diseño único, el resultado de un experimento en humanos que mutan drásticamente en otra cosa. En algún punto del proceso de diseño, se concibieron dos tipos diferentes.

Enemigo misterioso



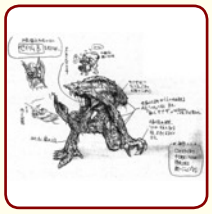
Una criatura espeluznante con la habilidad de saltar diez metros o más. La base originalmente era de un humano, y aparte del torso grande y deformado, conserva características humanas.

Monstruo de grillo-camello



Una criatura contagiada por seres ya infectados. Este mutante dio lugar a varias ideas de zonas que nunca llegaron a desarrollarse.

Jefes de Resident Evil 2



En la concepción original de *RE2* había las criaturas llamadas Zeiram y Gorgoda, diseñadas como posibilidades de jefes finales. En lugar de eso, sus transformaciones fueron cedidas a G para hacer de éste el jefe final.

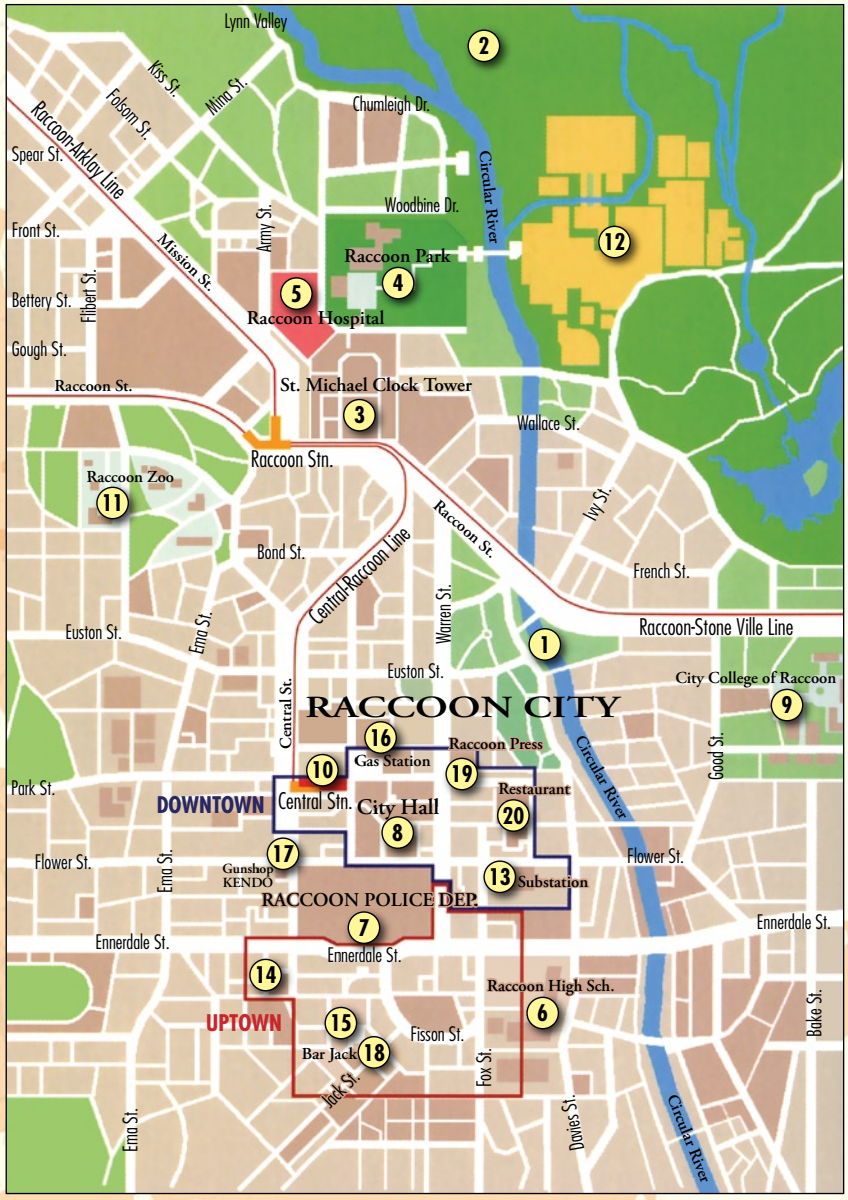
TÉRMINOS CLAVE

Esta sección explica los términos clave importantes sin los cuales uno se perdería dentro de la complejidad del mundo de Resident Evil. Información acerca de organizaciones, instalaciones, virus, gente y más, está aquí recopilado a partir de los sucesos y documentos encontrados a lo largo de la saga.

También incluimos un artículo que nos explica detalles de lo que es un *Biohazard* y todo lo que rodea a este concepto en la vida real.

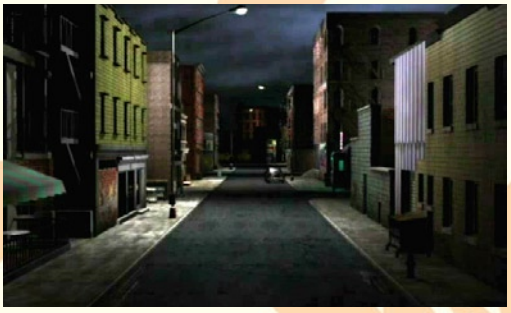
RACCOON CITY

TÉRMINO CLAVE 01



MAPA GUÍA DE RACCOON CITY

Este mapa de la ciudad indica claramente la situación de puntos de referencia e instalaciones públicas de Raccoon City. El área central se divide en la zona residencial (uptown) y el centro (downtown), que tienen la mayoría de tiendas y servicios comunitarios. El tranvía que circula a lo largo del centro de la ciudad fue inaugurado en 1968 por el alcalde Michael Warren. Desde entonces, se ha convertido en el medio de transporte principal de los ciudadanos. También hay una zona comercial en la ciudad.



ESCENARIO NATURAL DE RACCOON CITY

Cordillera (montañas) Arklay
Lago Victory
Río Circular.....1
Río Marble
Bosque Raccoon.....2

INSTALACIONES PRINCIPALES EMPRESAS/MEDIOS DE TRANSPORTE

INSTALACIONES PÚBLICAS

Torre del Reloj de St. Michael.....3
Parque Raccoon City.....4
Hospital Raccoon City.....5
Presa de Raccoon
Instituto Raccoon.....6
Depto. de Policía de Raccoon City.....7
Ayuntamiento de Raccoon City.....8
Universidad de Raccoon City.....9
Línea Central de Raccoon (tranvía).....10
Zoo de Raccoon City.....11
Fábrica abandonada.....12
Subestación eléctrica.....13

EMPRESAS/TIENDAS/ CENTROS DE OCIO

Tienda de moda Arukas
Centro de Formación de Directivos de Umbrella
Oficina Raccoon de Umbrella.....14
Boutique.....15
Cines
Ecliptic Express
Gasolinera.....16
Armería Kendo.....17
Bar Jack.....18
Raccoon Week (editorial)
Raccoon Times (periódico)
Raccoon Press (periódico).....19
Restaurante "Café 13".....20

INSTALACIONES TOP-SECRET DE UMBRELLA

Laboratorios Arklay
Laboratorios subterráneos de Raccoon City

RACCOON CITY

Una ciudad mediana que va de la mano con Umbrella

Raccoon City es una ciudad industrializada en la región norcentral de los EE.UU.. Al norte, más allá del vasto bosque de Raccoon, se encuentra la cordillera de Arklay. En las montañas Arklay se encuentra la presa Raccoon, fuente del suministro de agua de la ciudad. También hay el lago Victory, un conocido reclamo turístico, el río Circular, que pasa a través de la ciudad, y el río Marble. Alrededor de la región de las montañas, crecen con fuerza tres especies de hierbas, conocidas por sus propiedades curativas, y todo tipo de plantas y animales hacen del bosque su hogar. Durante las vacaciones, el bosque y los lagos son un destino popular para muchas familias y turistas, lo que le da a la ciudad un fuerte vínculo con la naturaleza que la rodea.

Raccoon City cuenta con una población de 100.000 habitantes, lo que la sitúa en la categoría de metrópolis mediana. Antes, sólo era un pueblecito, pero gracias a la enorme compañía internacional Umbrella, pudo desarrollarse. La compañía farmacéutica, en apariencia limpia, empezó a montar una fábrica tras otra. Eso condujo a que la ciudad creciera rápidamente; tres de cada diez ciudadanos acabaron trabajando para Umbrella.

Tras su investidura en 1987, el alcalde Michael Warren, que llegó a ejercer ese cargo durante 11 años y al que se le tenía gran estima, recibió un homenaje en forma de estatua conmemorativa de bronce en el ayuntamiento. Antiguo experto en electricidad, llegó a la ciudad en 1963 para promover la construcción de una red eléctrica. En 1968, asistió a la finalización de un tranvía eléctrico en Europa, planeado para ser el sistema de transporte para su ciudad. Empezó a mostrar interés por la administración de la ciudad y fue elogiado por sus distinguidos servicios. Tras múltiples reconocimientos, se convirtió en alcalde en 1987.

Warren y Umbrella tenían una relación estrechísima, y la ciudad recibió un gran apoyo financiero de la compañía. Prestaciones sociales, servicios públicos, construcción de instalaciones sanitarias, ayudas públicas de mantenimiento. Umbrella invirtió en todo. La compañía ganó aún más influencia en la política de la ciudad y Raccoon City fue prosperando en esas condiciones. Umbrella construyó incluso unos laboratorios bajo el centro de la ciudad de forma discreta, donde continuó sus investigaciones secretas con los virus. Incluso entonces, Umbrella era el mayor patrocinador del gran proyecto de la ciudad: "Una Brillante Raccoon para el Siglo XXI", que iba dirigido a combatir el crimen y proteger el medio ambiente. Eso dio una imagen positiva de la compañía de cara a la ciudad. Se fundó la unidad de fuerzas especiales S.T.A.R.S. (*véase término clave 10*), estrechando aún más los lazos entre la ciudad y Umbrella. Umbrella esperaba que con su contribución al 50% en este proyecto se desvaneciesen las dudas que aún hubiera con respecto a su compañía. Sin embargo, cuando en mayo de 1998 se descubrió un cuerpo destrozado en la orilla del río Marble, en el distrito Cedar, algo empezó a cambiar...

INCIDENTE DE LA MANSIÓN

TÉRMINO CLAVE 02

La aniquilación de Raccoon City conmovió a la nación entera. Este incidente devastador empezó con un accidente de filtración vírica en una mansión. Esa inmensa mansión, construida en pleno bosque de las montañas Arklay, fue levantada por el arquitecto George Trevor, a petición de Ozwell E. Spencer. Sin embargo, esta mansión era en realidad el centro de investigaciones Arklay, donde Umbrella había estado realizando experimentos para guerras biológicas, culminándolos con la creación del virus T. El accidente biológico imprevisible iba a afectar a toda Raccoon City, sumiéndola en una pesadilla de la que no podría despertar.

En junio de 1998, un periódico local recibió informes de que se habían observado Cerberus por la zona. En julio, las víctimas continuaban apareciendo en las montañas Arklay. El departamento de policía de Raccoon acordonó inmediatamente las carreteras que daban acceso a las montañas y, por la fuerte presión pública, mando a los S.T.A.R.S. para que iniciara una investigación por la zona. El equipo Bravo, liderado por Enrico Marini, fue enviado allí. Al poco se les declaró desaparecidos en el bosque de Raccoon y el cuartel general mandó al equipo Alpha a buscar a sus camaradas desaparecidos.

Fue entonces cuando el equipo Alpha se topó con la manada de Cerberus que habían escapado de los laboratorios Arklay. Para evitar el ataque de los Cerberus, varios miembros del equipo Alpha escaparon hacia los laboratorios Arklay. Sin embargo, a causa de un seguido de estratagemas y traiciones, se dispersaron y tuvieron que enfrentarse a peligros en todo momento en el interior de esas instalaciones infestadas de zombis. Todos estos eventos fueron apodados posteriormente como el "Incidente de la mansión". Sólo cinco miembros de S.T.A.R.S. sobrevivieron a estos trágicos sucesos sin precedentes. Sin embargo, su informe no sirvió de nada. Todo Raccoon City quedó paralizada por el tremendo desastre biológico y sus ciudadanos recibieron la compasión de toda la nación.

Vista frontal de la mansión

Mientras buscaban al equipo Bravo de los S.T.A.R.S., el equipo Alpha escapó hacia esta mansión tras ser atacados por un grupo de Cerberus. Cuando llegaron, las instalaciones ya habían sido afectadas por el accidente biológico. Mientras pasaba todo eso, el comandante de los S.T.A.R.S., Albert Wesker, que atrajo a sus hombres hacia esa mansión, hizo que se enfrentaran contra armas bio orgánicas para poder obtener datos de combate... esa es la verdad acerca del "Incidente de la mansión".

Mansión, 1er piso, vestíbulo principal

El equipo Alpha, sorprendido por el ataque de los Cerberus, escapó del peligro por muy poco adentrándose en este vestíbulo. Más tarde, se usó como punto de encuentro para algunos de los supervivientes durante la búsqueda de sus amigos. Sin embargo, los demás miembros, que habían desaparecido de ese vestíbulo, harían de esa búsqueda algo aún más urgente. Zona fuera de peligro, siempre y cuando se mantuviera la puerta principal cerrada, el vestíbulo principal fue cruzado por los miembros de S.T.A.R.S. una y otra vez durante su búsqueda.

LABORATORIOS ARKLAY

Los laboratorios top-secret disimulados en forma de mansión de estilo europeo

Lugar del "Incidente de la mansión", la mansión Arklay parece tener sólo dos pisos de altura. Sin embargo, un ascensor oculto bajo la fuente del jardín baja hasta las instalaciones diseñadas y construidas para desarrollar el virus T. Los científicos usan el helipuerto del tejado para acceder, pero los empleados normales usan el Eplictic Express, como lo harían para llegar al centro de formación. Pasado el cementerio, hay una casa de invitados con función de dormitorio para que los científicos puedan vivir, además de enormes tanques de agua usados para experimentar con la bio arma Neptune. El primer jefe de investigación fue William Birkin. Tras ser reasignado al laboratorio subterráneo de Raccoon City, un nuevo director llamado John vino a reemplazarle. Aunque al parecer los altos cargos le habían advertido al haber expresado opiniones contrarias a Umbrella.

Los trabajadores principales de los laboratorios Arklay

A continuación, mostramos una lista de los trabajadores de las instalaciones de investigación Arklay, recopilada a partir de varios archivos y fotos descubiertos durante la investigación. En cuanto a los rayos X, no está claro si esa gente eran sujetos de experimentos o trabajadores infectados por accidente. El número de trabajadores merodeando por las instalaciones supera de lejos la cantidad de nombres contados, así que esto sólo representa una pequeña parte de los infectados.

Jefe de investigación:
John
Investigadores especialistas:
E. Smith, S. Ross
Investigadores:
Henry Sarton, Jon Toleman, Martin Crackhorn, Robert, Steve, y otros.
Jefe de seguridad:
Anónimo
Jefe sala audiovisuales:
Keith Arving
Jefe de vigilancia:
Anónimo
Vigilantes:
Scott, Alias
Criador:
Anónimo
Sujetos de los Rayos X:
Alex Bennett, Clark David, Ed Fisher, Gail Holland

MISIÓN DE ERRADICACIÓN

El grave crimen cometido por Umbrella y el gobierno de EE.UU.

Incluso después de que los miembros de S.T.A.R.S. sobrevivieran al incidente, continuaron los informes de sucesos extraños y misteriosos en la ciudad. La llamada "enfermedad caníbal" se extendió por todos los distritos y Raccoon City se sumió en un estado de pánico. En ese momento, el alcalde Warren recibió noticias de que el ejército había empezado una operación para poner en cuarentena el brote vírico. Huyó a escondidas de la ciudad y para salvarse se puso bajo la custodia de los militares. Esa operación de cuarentena dejó a pocos ciudadanos la ocasión de poder alcanzar los límites de la ciudad, forzando a más de la mitad de la población a defenderse por su cuenta. Toda Raccoon se puso bajo la ley marcial, y a la policía antidisturbios, junto a la U.B.C.S. de Umbrella (*véase término clave 11*), se les encomendó evacuar a los ciudadanos. Pero todo acabó en un periplo terrible y caótico. Enfrentándose a enemigos zombis con los que nunca habrían podido imaginar, todo aquello resultó una misión sin esperanza y suicida. Sin apenas darse cuenta, las calles acabaron repletas de zombis, y estaba claro que el virus no iba a frenarse en los límites de la ciudad. En respuesta a ello, el gobierno de los EE.UU. convocó una conferencia de emergencia a nivel nacional para discutir acerca de las medidas a tomar. Se declaró esa situación como el mayor desastre en la historia de la humanidad y el Presidente de los EE.UU., apoyado por el comité conferenciante, aprobó un plan de contingencia para erradicar la infección. Tras un acuerdo, el 1 de octubre de 1998, el ejército disparó una nueva clase de ojiva en el corazón de la ciudad. Se cree que las bajas alcanzaron las 100.000 personas. En un sólo golpe, el gobierno de los EE.UU. borró a la infectada Raccoon City, junto a sus ciudadanos inocentes, de la faz de la Tierra.

UMBRELLA

TÉRMINO CLAVE 03

La historia de la gran corporación internacional Umbrella empezó en 1967 con el descubrimiento del virus Progenitor. El aristócrata Ozwell E. Spencer, junto a su compañero aristócrata Edward Ashford y a su compañero de estudios James Marcus, descubrió este nuevo virus ARN. Este hecho iba a entrelazar las vidas de estos tres individuos para siempre. Decidido a desarrollar armas bio orgánicas y a monopolizar el mercado militar, Spencer incluyó en ese cometido a su amigo Marcus. Así, los tres fundaron Umbrella en 1968, bajo la fachada de una empresa farmacéutica. El lema de la empresa era "Preservando la salud de la gente". Con Europa como base, la abominable historia de la corporación dio comienzo.

El año en que Umbrella fue fundada, Edward falleció, dejando la empresa a los dos que quedaban. Spencer dedicó sangre, sudor y lágrimas a la dirección de la compañía. Para poder formar a futuras generaciones, designó a Marcus como director del centro de formación de directivos de Umbrella. Incluso tras ser nombrado director de las instalaciones, Marcus continuó sus investigaciones víricas. Sin embargo, la influencia de Spencer continuó creciendo, convirtiéndose en fuente de insatisfacciones para Marcus.

En 1978, Marcus logró sintetizar el virus T. Estaba confiado que con este logro tendría un lugar asegurado en lo alto de la compañía. Sin embargo, sus ambiciones fueron truncadas por el complot de Spencer. Ozwell ya había trasladado la investigación de Marcus a las instalaciones de Arklay, construidas en el bosque Raccoon. Spencer era la clase de persona que explotaría la amistad si eso satisfacía sus intereses personales. Spencer hizo que el amigo de confianza de Marcus, Albert Wesker, le asesinara. Tras la muerte de Marcus, el laboratorio Arklay produjo una bio arma tras otra bajo la dirección de Spencer.

En sólo 10 años, las infraestructuras y ventas de la compañía crecieron como la espuma. Para 1998, Umbrella tenía centros de investigación en Norteamérica, Europa y la Antártida. En Norteamérica hay las instalaciones de investigación de Chicago, las de Arklay y las instalaciones subterráneas en Raccoon City. En Europa, hay las instalaciones de París y el conocido como 6to laboratorio de Europa. Finalmente, hay los laboratorios de la Antártida. El centro de formación se cerró más o menos diez años antes de la muerte de Marcus, pero Spencer mandó a un equipo de investigación para intentar restablecer el centro.

El mayor logro de ingeniería fue el 6to laboratorio de Europa. Fue allí donde se perfeccionó la bio arma Tyrant tras su fracaso en los laboratorios Arklay, desarrollándose para que fuera el inicio de una nueva variedad de armas bio orgánicas. Eso condujo al proyecto Nemesis y al nuevo Nemesis Tipo-T. Este arma humanoide fue enviada a la devastada Raccoon City, y empezó a perseguir y destruir a los miembros de S.T.A.R.S. que quedaban, ya que iban en búsqueda de los secretos de sus laboratorios. Mientras eso ocurría, se reunirían datos de combate de Nemesis.

A parte de que Umbrella realizara continuamente investigaciones inhumanas, había otra razón importante para ocultar su faceta secreta de suministradora de armas, con una fachada de compañía farmacéutica: El cliente de armas víricas y bio armas más valioso de Umbrella no era otro que el mismo gobierno de los EE.UU. En consecuencia, es bien sabido dentro del gobierno que Umbrella está produciendo estas terribles armas biológicas. De hecho, incluso con todos estos secretos, aprobaban los métodos de Umbrella. Como la compañía tenía lazos tan fuertes con el gobierno, era inconcebible que Umbrella pudiera ser señalada por sus crímenes. Tras la liberación del virus por Raccoon City, fue a través de la manipulación de Spencer que el gobierno dio la orden de aislar a la gente en la ciudad y lanzarles una nueva clase de ojiva sobre ellos. No fue sólo Umbrella, sino también el gobierno quienes optaron por destruir las pruebas incriminatorias.

La apariencia de compañía farmacéutica de Umbrella

Umbrella es conocida por el ciudadano de a pié como a una compañía farmacéutica y no como a un proveedor militar. Asentaron una imagen limpia de empresa que proporciona muchos lugares de trabajo y es conocida como la número uno en el negocio por contratar a directivos, productores y personal de entrega. A pesar de ser un gran negocio, permanece abierto a dar las mismas oportunidades a empleados sin tener en cuenta religión, sexo o raza. Umbrella también es el fabricante de estos tres populares productos, que han sido calificados de "imprescindibles" por los habitantes de Raccoon City.

ADRAVIL

Un ungüento usado en heridas abiertas. Es el principal producto de Umbrella y es muy eficaz.

AQUA CURE

Uno de los medicamentos comercializados por Umbrella. Parece ser popular entre las mujeres, pero los detalles son escasos.

SAFSPRIN

Un medicamento para tener siempre en casa que cura algún tipo de enfermedad. El contenido de la botella está en forma de píldoras.

Logotipo de la Corporación Umbrella (2 variantes)

La aterradora conspiración de Spencer

Uno de los asesinos más devastadores del ser humano nunca conocido es el virus Ébola. Aún no hay cura para esta enfermedad de pesadilla que presume de un índice de mortalidad tan alto que amenazó con acabar con la raza humana. Tras presenciar su potencial de devastación, la raza humana tomó medidas para firmar un acuerdo internacional que prohibiera el uso de armas víricas en las guerras. La convención de armas biológicas entró en vigor y se ha mantenido hasta la fecha. Sin embargo, esas normas fueron quebrantadas por la ambición de un hombre.

La única palabra que hace justicia a Ozwell E. Spencer, fundador de la Corporación Umbrella, es "tirano". Cuando el virus Progenitor fue descubierto, inmediatamente expandió los contactos de la compañía, e incluso ganó influencia en el gobierno de los EE.UU.. La ambición de Spencer llegaba a los niveles de la de Adolph Hitler y, discretamente, puso el mundo bajo sus pies. Los afiliados a Umbrella estaban demasiado ocupados buscando su propio beneficio y llenándose los bolsillos como para ver esa ambición y, sin darse cuenta, pusieron el mundo patas arriba. Sin lugar a dudas, eso es lo que Spencer quería.

La investigación con el virus T que promovió era un billete sólo de ida al mismo infierno. Usando a seres humanos en experimentos y esparciendo el virus, crearía zombis y armas bio orgánicas que convertirían a Raccoon City en un tubo de ensayo gigante. No le importaba cuanta gente fuera necesaria en su búsqueda de resultados de ensayos. Incluso habría usado a aquellos a los que llamaba amigos.

En el laboratorio subterráneo de Raccoon City, el ADN de Lisa Trevor, que había sido usada de sujeto de pruebas en los laboratorios Arklay, permitió llevar más lejos el desarrollo del virus G. Sin embargo, el jefe de su desarrollo, William Birkin, quería monopolizar el proyecto y actuó sin autorización. Spencer ordenó a sus Fuerzas Especiales de élite obtener el virus G. Gracias a los esfuerzos de uno de sus miembros, HUNK, Spencer pudo obtener una cápsula que contenía el virus y continuó sus investigaciones. Como resultado de la decisión del gobierno americano de esterilizar la ciudad en cuarentena de Raccoon, todas las pruebas de sus malvadas acciones se perdieron. Pero, ¿de verdad puso fin a la pesadilla la destrucción de la ciudad? Después de todo, siempre que Umbrella exista, no hay duda de que en algún lugar continuarán sus experimentos y harán brotar nuevas raíces malignas...

El traicionado y afligido científico Marcus

La vida del director ejecutivo del centro de formación de directivos de Umbrella, el Dr. James Marcus, no cosechaba más que fracasos. No fue incluido dentro de la lista de descubridores del virus Progenitor, ni considerado uno de los miembros fundadores de Umbrella. Apenas tenía autoridad en la compañía. Spencer en solitario tenía el verdadero control. El Dr. Marcus fue medio forzado a llevar el centro de formación, y a pesar de que era consciente de que le estaban usando, se volcó totalmente en su investigación para completar el entonces nuevo virus T.

Sin embargo, cuando las investigaciones de Marcus dieron su fruto, eso dio a Spencer la oportunidad que había estado esperando. Alguien en quien el Dr. Marcus confiaba, Albert Wesker y William Birkin, le dieron una puñalada por la espalda. Entonces, los resultados logrados por Marcus fueron robados y usados para dar un empujón a las investigaciones del propio Spencer, aunque la principal razón del Dr. Marcus de continuar sus investigaciones era su fuerte oposición a Spencer. Marcus fue capaz de usar el virus T para favorecer a su investigación en sanguijuelas mutadas, y así creó sus propias bio armas. Creía que ese era el mejor modo de vengarse de Spencer. Sin embargo, en 1988, antes de poder completar sus investigaciones, Wesker le sesgó la vida a cambio del dinero de Spencer. Tras diez años, el cierre del centro de formación dejó en el olvido la investigación con sanguijuelas mutadas. Los restos del Dr. Marcus quedaron pudriéndose en las aguas de las lúgubres instalaciones. Pero fue entonces cuando un fenómeno biológico increíble ocurrió en el centro de formación. La reina sanguijuela nacida de los experimentos del Dr. Marcus se moldeó a sí misma de forma irreversible usando el ADN de los restos de Marcus, naciendo así su clon. Esa copia reflejaba incluso la voluntad del Dr. Marcus y su deseo de vengarse de Umbrella. Su primer acto fue el de usar a las sanguijuelas mutantes para infectar el tren Ecliptic Express, que transportaba a empleados de Umbrella a través de la sierra de Arklay. Fue una demostración terrible de poder. Sin embargo, la reina sanguijuela se limitó a copiar la mentalidad de Marcus, y una vez transformado su aspecto físico, también dejó de ser consciente de sí misma, convirtiéndose en otro monstruo cuyo destino era el de acabar como los otros...

PROYECTO CÓDIGO VERONICA

TÉRMINO CLAVE 04

El cabeza de familia de la quinta generación de los Ashford, Edward, descubrió el virus Progenitor junto a su amigo Ozwell E. Spencer. Al mismo tiempo, el hijo de Edward, Alexander se dio cuenta de que no sería capaz de continuar la investigación vírica por su cuenta. Tras abandonar la investigación en colaboración con su padre, dio comienzo al proyecto Código: Veronica. El colosal objetivo del proyecto era producir descendencia con la habilidad de continuar la investigación vírica, usando la ingeniería genética, a la cual Alexander dedicó toda su vida.

El nombre del proyecto se debe a Veronica, la primera matriarca de la familia Ashford, y fue alimentado por los extraordinarios esfuerzos de Alexander. Esto fue debido a la repentina muerte de Edward y al consiguiente declive del estatus de la familia. La muerte de Edward fue causada por una exposición accidental al virus Progenitor durante un experimento. Debido a estas circunstancias, Alexander se vio forzado a acelerar el proyecto Veronica, y en noviembre de 1969, hizo construir unos enormes laboratorios en la Antártida usando una terminal de transporte que llevaba a una mina abandonada. El proyecto empezó a cuajar. La investigación que Alexander llevó a cabo en la base antártica estaba en realidad destinada a producir descendencia clonada de Veronica, y la finalidad del proyecto era crear un genio introduciendo genes manipulados de Veronica (extraídos de su momia, que se encontró en el sótano del hogar de Alexander en Europa) en un óvulo sin fertilizar dentro del útero de un huésped. Entonces, en 1971, el experimento tuvo éxito y nacieron dos clones. El hermano mayor, Alfred, no tenía la inteligencia que buscaba su padre, pero la hermana menor, Alexia, demostró ser un genio digna de convertirse en la segunda Veronica. Alexander quedó completamente convencido de que ella llevaría de nuevo la prosperidad a la familia Ashford.

La inteligencia y belleza de Alexia sobrepasaban incluso a las de la legendaria Veronica y cautivaron a su creador, Alexander. La enorme inteligencia de Alexia venía sin duda alguna de la manipulación genética de Alexander. Intercambiando los factores básicos que determinan la inteligencia, la elevó a niveles máximos. En otras palabras, Alexander creo artificialmente al genio perfecto e hizo de un acto divino una realidad. Sin embargo, a cambio de tener esa inteligencia extrema, Alexia fue privada de su humanidad. Como resultado, se obsesionó con su propia prosperidad más que con la de la familia Ashford. Tan pronto como el virus T-Veronica fue desarrollado, acabó con su padre y se inculcó el virus a sí misma. Con todo esto, el proyecto Código: Veronica resultó un fracaso total, y la familia Ashford quedó arruinada y sentenciada a su fin.

LA FAMILIA ASHFORD

Una poderosa familia aristocrática arruinada en siete generaciones

La familia Ashford fue fundada por su primera matriarca, Veronica, y continuó durante siete generaciones hasta la muerte de Alfred en la base antártica. El cabeza de familia debía ser de sangre pura, y la costumbre era que un hijo o hermano fuera nombrado sucesor tras la muerte del cabeza de familia. Sin embargo, como el cabeza de familia de la sexta generación, Alexander, fue confinado en la prisión subterránea de la base antártica, técnicamente no podía declarársele muerto, pero Alfred se convirtió en sucesor nombrándose a sí mismo cabeza de familia tras la "desaparición" de Alexander.

El sello de la familia Ashford

LÍNEA TEMPORAL DE LA FAMILIA ASHFORD

Primera generación: Veronica Ashford
La miembro fundadora de la casa.

Segunda: Stanley Ashford
Hijo de Veronica y padre de gemelos que heredarán el título de cabeza de la familia Ashford.

Tercera: Thomas Ashford
El mayor de los gemelos de Stanley.

Cuarta: Arthur Ashford
El pequeño de los gemelos de Stanley.

Quinta: Edward Ashford
Hijo de Arthur y uno de los miembros fundadores de Umbrella.

Sexta: Alexander Ashford
Hijo de Edward y el principal responsable del proyecto Código: Veronica.

Séptima: Alfred Ashford
Hermano mayor de dos gemelos, niño y niña. Se convirtió en cabeza de familia tras la desaparición de su padre.

VIRUS T

TÉRMINO CLAVE 05

El virus T es el nombre de una nueva clase de virus ARN desarrollado por Umbrella. La T es la inicial de "Tyrant", y fue creado basándose en entidades víricas preexistentes. El proyecto del virus T pretendía crear bio armas que serían ilegales según tratados internacionales; hasta la fecha, los resultados han sido brutales.

El virus T toma las propiedades modificadoras de genes del virus Progenitor en el que está basado y mejora dichos genes, dando como resultado diabólicas nuevas bio armas que cumplen las ambiciones del creador del virus T de forma admirable. Sin embargo, para alcanzar ese punto, se realizaron innumerables experimentos en varios seres vivos y hubo varias creaciones fallidas.

La primera persona en producir resultados notables con el virus Progenitor fue uno de sus descubridores, James Marcus. Tras numerosos experimentos, combinó el virus con ADN de una sanguijuela. Inmediatamente, la sanguijuela sufrió transformaciones y se volvió violenta y agresiva. Esa combinación fue el punto de inicio de la seria experimentación que hizo del virus T lo que es hoy.

Marcus estaba tan emocionado por estos descubrimientos que continuó experimentando para preparar el virus para aplicaciones en la vida real, incluso mientras ejercía su trabajo de director del centro de formación. En su búsqueda del organismo ideal para crear bio armas controlables, probó el virus en artrópodos, anfibios y mamíferos. Así es como fueron creados los monstruos conocidos como Plague Crawler, Lurker y Eliminator. La mayoría estaban lejos de ser perfectos, pero el más prometedor fue el Eliminator. Eso probó que sólo los mamíferos tenían la inteligencia necesaria para entender y obedecer órdenes. Marcus se volcó aún más en su investigación y en su afán de saber cual era ese organismo ideal para usar en bio armas, al final cruzó la linea y empezó a experimentar con humanos.

Más tarde, la posición y reputación de Marcus dentro de Umbrella cayeron, el centro de formación fue clausurado y los experimentos con el virus T progresaron a pasos agigantados en los laboratorios Arklay. Bajo la dirección de William Birkin, y tras varios experimentos realizados en humanos, pudieron usar el virus T para manipulación genética. Eso no sólo hizo que embriones crecieran mucho más rápido de lo normal, sino que combinándolo con ADN animal e inyectándolo en humanos, fueron capaces de crear a los monstruos conocidos como Hunters. Y tras una continua variedad de experimentos, los científicos de Arklay desarrollaron una bio arma de un nivel mucho mayor que cualquier cosa vista hasta entonces. Al fin habían creado el arma biológica perfecta que obedecería órdenes: el Tyrant. Como los experimentos del virus T por fin dieron frutos, las otras sucursales de Umbrella empezaron a usar esos nuevos descubrimientos en sus propias investigaciones para mejorar lo creado en Arklay.

CUERPOS ANTÍGENOS DEL VIRUS T

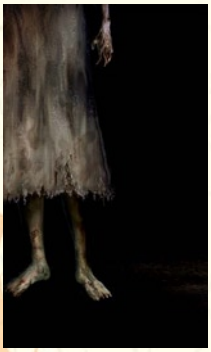
Acerca de la creación de la vacuna del virus T

¿Están todos los humanos infectados con el virus T condenados a ser zombis descerebrados? La respuesta es no. En el hospital de Raccoon City, un complejo construido gracias a las generosas donaciones de Umbrella, los doctores estuvieron trabajando en un estado de agitación extrema para crear una vacuna contra la "enfermedad caníbal" que se había extendido rápidamente por toda la ciudad. El material de referencia para ello era el *Manual de Equipos Medicos*, escrito por Douglas River, el jefe estadounidense del departamento de dispositivos médicos de Umbrella. Después de que el funcionamiento de la máquina de compuestos se estabilizara mediante un suministro eléctrico suficiente, una base fluida de cultivo se puso en esa máquina. La mayor parte del manual se dedicaba a explicar como una combinación de esa base con los ingredientes para la vacuna adecuados crearía los cuerpos antígenos para tratar a los infectados con el virus. Pero desgraciadamente, antes de que los doctores pudieran haber creado grandes cantidades de los antígenos, también se convirtieron en zombis, y se perdió toda esperanza para salvar a la ciudad.

Este manual fue descubierto por el soldado del Servicio de Contramedidas para Peligros Biológicos de Umbrella (U.B.C.S), Carlos Oliveira, cuando la ciudad ya se encontraba en las últimas fases de su destrucción. Carlos creó el antígeno para poder ayudar a la ex miembro de S.T.A.R.S. Jill Valentine, pero la mayoría de material explicativo del proceso se perdió cuando Nicholai Ginovaef, enviado por Umbrella para supervisar al resto de la U.B.C.S., hizo volar el hospital. Si alguien quisiera una copia de este manual, tendría que conseguirlo de alguien de dentro de Umbrella. Estos no crearon grandes cantidades de la vacuna para suministrarla a los consternados ciudadanos de Raccoon City porque querían que su responsabilidad de ese desastre quedara oculta.

VIRUS G

TÉRMINO CLAVE 06



El virus G fue el resultado de inyectar una criatura parasitaria prototipo que mostraba unas asombrosas vitalidad y flexibilidad (el NE-α, que a su vez se convertiría en la base del proyecto Nemesis) a Lisa Trevor, donde desapareció al poco de establecerse en su cerebro. Examinando a Lisa tras este evento, se reveló lo que parecían los inicios del virus G. Este descubrimiento se apartaba muchísimo de lo establecido en el proyecto virus T, incitando a William Birkin a ir al cuartel general de Umbrella y pedir permiso para empezar a trabajar con el proyecto virus G, a lo cual accedieron. Y eso es lo que llevó a los laboratorios subterráneos gigantescos de Raccoon City, los inicios de un nuevo virus desarrollado bajo la atenta mirada de William Birkin.

La principal diferencia entre el virus G y el virus T es que el primero crea procesos evolutivos en sus huéspedes que al final llevan a formas de vida totalmente nuevas. El virus T sólo causa mutaciones en un sola generación de organismos, mientras que el virus G puede reproducirse en forma de "organismos G". En otras palabras, las células G saqueadas por el virus fundamentalmente irán a cambiar la estructura corporal de su huésped, mientras que simultáneamente se alimentarán de él. Así es como los infectados por el virus sufren tan dramática evolución. Además, se dice que el virus G devuelve la vida a los muertos. Todo esto lleva a la conclusión ineludible de que el virus G es un invento de importancia monumental e incluso más aterrador que el virus T.

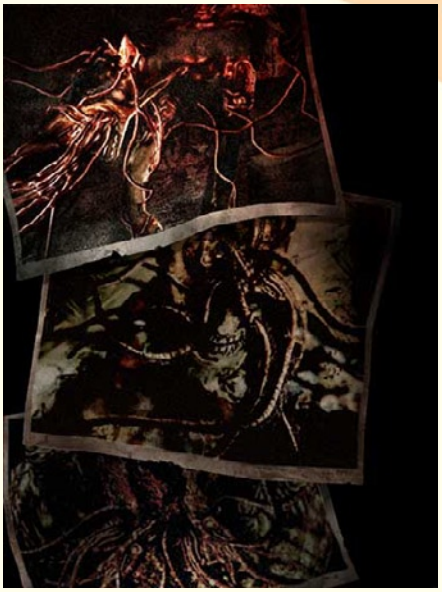
Sin embargo, este virus nunca recibió un estudio más exhaustivo a causa de la naturaleza egoísta de su creador, William Birkin. Con la idea de ponerse en contacto con el ejército americano, William temía que Spencer quisiera robarle su investigación y empezó a planear un modo de poder quedarse con todo. Al enterarse de esto, Umbrella envió un equipo de sus Fuerzas Especiales para recuperar el virus. La situación cambió drásticamente cuando William se inyectó a sí mismo el virus para evitar que cayera en sus manos. William usó su propio cuerpo para hacer una demostración de la llamada "evolución poshumana".

CUERPOS ANTÍGENOS DEL VIRUS G

Acerca de la creación de la vacuna del virus G

Como con el virus T, el virus G también tiene vacuna. Se la conoce por "Diablo" y ataca las células G en sus puntos más vulnerables. Cuando alguien es infectado con el virus G, el embrión puede tomarse todo el tiempo que necesite para fusionarse con el cuerpo huésped, siempre y cuando el sistema inmunológico del cuerpo no oponga resistencias. Cuando la fusión está completa, la estructura de las células del huésped se habrá intercambiado por completo por la del virus. Entonces el organismo evoluciona totalmente hacia un organismo G. Analizando este proceso en la dirección contraria, aún se muestran posibilidades de usar anticuerpos G. Siempre y cuando se administren en fases tempranas de la infección, los anticuerpos tendrán tiempo de sobra para hacer su trabajo.

Diablo necesita un método especial de fabricación y el primer paso es tener la máquina conocida como "VAM". Primero, hay que colocar un cartucho en la VAM para recoger la vacuna base que se cultivará. A continuación, hay que activar la máquina y, posteriormente, recoger el cartucho. Ahora debería contener una vacuna base blanca. Tras completar las preparaciones de esta vacuna base, hay que colocarla en la máquina sintetizadora de vacunas en la sala de experimentos de la planta P4. Hay que activar el programa de creación y el proceso empezará automáticamente. Tras diez segundos, el proceso se completará y la vacuna estará lista. Sin embargo, como la vacuna completa es extremadamente sensible a sacudidas o cambios bruscos de temperatura, se necesita sumo cuidado a la hora de manipularla.



T-VERONICA

TÉRMINO CLAVE 07

Mientras Umbrella estaba gastando millones de dólares y contratando a cientos de empleados para su proyecto virus T, la hija de Alexander Ashford, Alexia, estaba llevando a cabo su propia investigación en la base antártica encargada por su padre. Sólo tenía diez años en ese momento. Los rumores de esa niña prodigio llevando a cabo esos experimentos a ese nivel y siendo tan joven llegaron incluso a oídos de William Birkin. Para el orgulloso William, eso fue un duro golpe y muy humillante, aunque a la vez fue un estímulo para llevar su investigación con el virus G a niveles aún más altos.

El virus creado por Alexia era totalmente nuevo, combinando ADN de una hormiga reina y ADN de plantas con el virus Progenitor. Pero este nuevo virus T-Veronica tenía un obstáculo por superar. Tras su inyección, iba demasiado rápido transformando las células de su huésped, a menudo destruyendo su cerebro y haciéndolo inútil para usarlo como bio arma. Alexia lo descubrió cuando probó el virus en su propio padre, Alexander, y decidió buscar un modo de que el ADN del huésped pudiera coexistir con el virus. La solución con la que dio fue el sueño criogénico, que debería controlar la velocidad a la que el virus se asimilaba mientras que dejaba intacta la inteligencia del huésped. Según sus cálculos, la asimilación completa con el virus con este método llevaría quince años, lo que suponía demasiado tiempo. A pesar de eso, Alexia se inyectó a sí misma el virus y entró en una cápsula criogénica, mientras su hermano gemelo, Alfred, la vigilaba.

Quince años después, Alexia despertó y confirmó el éxito del plan y que su cuerpo ahora coexistía en armonía con el virus T-Veronica. Sin perder su brillante inteligencia y la consciencia de sí misma, se convirtió en una nueva clase de criatura. Sin embargo, su nuevo poder la cegó y empezó a urdir un retorcido plan para extender su "gloria" por todo el planeta. El virus provocó una nueva evolución en su cuerpo y ahora parecía una hormiga reina gigante. Durante su proceso evolutivo, fue herida por Chris Redfield y perdió el equilibrio entre ella misma y el virus. Con su trompa de falopio destruida, sus sueños de extender una nueva raza de criaturas de Alexia infectadas de T-Veronica por todo el mundo se hicieron añicos. Tuvo un final miserable a manos de los hermanos Redfield.

ALBERT WESKER

TÉRMINO CLAVE 08

El antiguo líder de los S.T.A.R.S., Albert Wesker, está detrás de todos los planes referentes a virus hasta la fecha, y su comportamiento ha estado siempre tras un halo de misterio.

Tras ser candidato a directivo estudiando en el centro de formación de directivos de Umbrella en los años setenta, fue uno de los científicos más importantes en la investigación con virus. Sin embargo, aunque seguía a rajatabla las órdenes recibidas del director general, Ozwell E. Spencer, Wesker iba tramando un plan para satisfacer sus propias ambiciones personales. *¡Voy a superar a Umbrella!*. Incluso mientras trabajaba codo con codo con compañeros que estaban contentos de trabajar con la compañía Umbrella, Wesker quería alzarse en la cumbre del mundo. Para conseguir su objetivo, no tenía reparo alguno en hacer los sacrificios que considerara necesarios y llevó a cabo muchos planes bajo este criterio. El primero de ellos fue apoderarse de los frutos de la investigación inicial de James Marcus. Cuando robaron el virus y lo proclamaron como algo suyo, Wesker se aseguró un lugar justo por debajo de Spencer. Sin embargo, al ver que William Birkin estaba cerca de completar su propia investigación vírica, Wesker se cambió al departamento de información y empezó a actuar con mayor urgencia. Quería entender el comportamiento de Spencer y sus extrañas motivaciones y desde esa posición, le sería más fácil investigarlo. Para entonces, ya era uno de los líderes de S.T.A.R.S., aunque sólo era para ocultar sus auténticos propósitos. En la fase final de su plan, utilizó el desastre en Arklay para su conveniencia. Tras guiar a sus subordinados a la mansión, de forma secreta fue recopilando información de las casi perfeccionadas bio armas que se estaban desarrollando ahí. Chris Redfield y Jill Valentine desvelaron su auténtica identidad, pero con la confusión entorno al Tyrant, escapó. Se incorporó en una de las empresas rivales de Umbrella, llevándose con él todos los datos de combate real que había recopilado.

Wesker no perdió tiempo en llevar a cabo su siguiente plan: conseguir el virus G. Su objetivo era hacerse con todo lo que pudiera de su rival y antiguo colega, William Birkin. De forma secreta, recibió los servicios de la espía Ada Wong, justo antes del desastre y consiguiente explosión de Raccoon City, y consiguió una muestra del virus G. Dos meses después de la destrucción de Raccoon City, se infiltró en la base antártica y robó el virus T-Veronica desarrollado por Alexia Ashford. Así es como Wesker consiguió tres virus diferentes que podrían hacer estremecer los cimientos del mundo moderno. Aunque esto no era suficiente aún para satisfacer a este hombre sediento de poder. Sin duda, Muy pronto se hará notar de nuevo en su búsqueda de alcanzar la cima del mundo.

R.P.D. (RACCOON POLICE DEPARTMENT) TÉRMINO CLAVE 09

La policía de Raccoon City era la defensora más importante de los ciudadanos de Raccoon City. La comisaría de policía, que daba a quien la visitara una profunda sensación histórica, tenía a sus agentes saliendo constantemente a los diferentes puntos de la ciudad donde se les necesitase. Durante el incidente con el virus, muchos oficiales que hacían turno de noche respondieron a la crisis, pero murieron todos sin necesidad por culpa del jefe de policía corrupto, Brian Irons, quien había estado trabajando de forma secreta con Umbrella. Las últimas horas de estos valientes agentes pueden recrearse a partir de las notas e informes que dejaron por toda la comisaría.

Aquí abajo hemos recopilado dichas notas:

20 de septiembre de 1998. "Mientras estaba de patrulla, el sargento Neil Carlsen recibió una llamada de un individuo sospechoso merodeando por las alcantarillas, y corrió hacia la posición indicada. El sospechoso escapó, pero dejó tras de sí unas cuantas cosas: una pequeña cantidad de explosivo plástico C4, un detonador electrónico, balas 9×19 parabellum y un telescopio de infrarrojos roto." Estos son los objetos estándar de las Fuerzas Especiales de Umbrella, pero al declararse la ley marcial, la policía no pudo llevar a cabo una investigación más rigurosa. (El explosivo plástico le iría de perlas a Claire Redfield en su posterior investigación en la comisaría.)

24 de septiembre. El oficial Marvin Branagh recibe el informe de un robo y se dirige a la escena del crimen. Han robado dos de las joyas del reloj de la entrada del ayuntamiento. Debido a la ley marcial, no pudo investigar más a fondo. (Una de las joyas robadas reapareció en 26 de septiembre, cuando un hombre de 42 años con síntomas de convertirse en zombi entró en la comisaría, fue abatido a tiros y en la autopsia se vio que la llevaba encima.) Tras el brote de la "enfermedad caníbal" y la consiguiente confusión en la ciudad, el jefe de policía Brian Irons temía que el almacén de armas fuera saqueado, y ordenó que se distribuyeran todas las armas entre sus subordinados. Al poco, los agentes se dieron cuenta de que sus posibles rutas de escape en realidad habían sido cortadas por el plan de Irons, y que habían sido abandonados sin esperanza de recibir ayuda. Resignados a su destino, los oficiales que quedaban no tenían más remedio que defenderse mientras pudieran; de ese modo surgió un fuerte camaradería entre los compañeros.

26 de septiembre. "Los zombis finalmente han invadido la comisaría. Debido a la tan compleja distribución de las armas, nos quedamos sin munición, y muchos de nuestros hombres fueron asesinados cuando atacaron los zombis". Los agentes supervivientes se escondieron en la oficina oeste, la sala de reuniones, y planearon acabar con los zombies que quedaban y rescatar a sus amigos. Los que participaron en este plan eran David Ford (el que tomó estas notas), Elliot Edward, Meyer (de nombre desconocido, pero conocido en el departamento de homicidios por ser un agente de primera) y otros veinte más. El jefe Irons, escondido en su oficina, planeaba morir y arrastrar con él a todos sus oficiales. "El primero en morir de nuestro grupo fue Edward (no Elliot), que bajó la guardia y le atravesaron el corazón de un tiro. Tuvimos que afrontar numerosos contratiempos: se rompieron los interruptores de las persianas de seguridad durante la primera batalla, cierres electrónicos que no funcionan, dificultad para encontrar munición. A pesar de que había otras armas en la armería, el encargado de las llaves había desaparecido y nadie sabía donde estaba. Así que puedes empezar a entender el problema en el que nos habíamos metido. Y con la muerte de Meyer, que murió al intentar salvar a David, una sensación de desespero empezó a acechar a los supervivientes."

27 de septiembre. Tras la partida de las fuerzas policiales selectas, los zombies vencieron la barricada de la oficina oeste y atacaron a los refugiados por ahí. Doce agentes fueron asesinados y el resto, excepto Marvin, llevaron a los heridos abajo, al almacén de objetos confiscados, para mantenerlos a salvo. A un borracho y enloquecido David, quizás con sentimiento de culpa por la muerte de Meyer, le entró una rabia ciega que le hizo disparar su escopeta contra los zombis y tres compañeros. Los Lickers aparecieron y mataron a tres hombres más. Esto ocurría hacia la misma hora en que las fuerzas de élite selectas eran eliminadas.

28 de septiembre. Cuando los zombis invadieron la sala de operaciones, David y otros tres oficiales murieron en la batalla que tuvo lugar. El papel de anotador pasó a Elliot, y por sugerencia suya, se tuvo en cuenta la opción de escapar por las alcantarillas. Pero como el camino hacia esa ruta de escape pasaba por el ala este, que estaba plagada de zombis, se consideró como algo demasiado peligroso para llevarse a cabo.

29 de septiembre. Cerca de la hora en la que Leon S. Kennedy llegó a la comisaría para asumir su puesto de policía, Elliot y los demás estaban planeando escapar con helicóptero. Pero un grupo de zombis causó el derribo del aparato, que acabó estrellándose contra la comisaría y explotó. El único superviviente entonces era Marvin, que estaba solo en la oficina oeste con una herida fatal. Cuando Marvin sucumbiera a esa herida ese mismo día y se convirtiera en un zombi, todo el Departamento de Policía de Raccoon, con la excepción de Brian Irons, que aún se escondía en su oficina, habría sido eliminado.

Logo del Departamento de Policía de Raccoon

R.P.D.

CUERPO POLICIAL SELECTO DEL R.P.D.

Mejorando las fuerzas del orden

Los oficiales enviados a afrontar el problema de zombis infectando a Raccoon City eran de más alto calibre que la policía normal. Eran un grupo especial formado rápidamente tras la disolución de los S.T.A.R.S. después del "Incidente de la mansión", y estaban destinados a ser el equivalente de la S.W.A.T. para Raccoon City. Los miembros de este nuevo equipo fueron todos seleccionados por su calidad y fueron equipados con escopetas y ametralladoras, armamento mucho más potente que el usado por los policías estándar. Cuando el desastre golpeó a la ciudad, al principio se pensó que el nuevo escuadrón contendría el daño, pero había muchos más zombis de lo que esperaban e invadieron la comisaría con una fuerza inimaginable. Enfrentándose a enemigos que ni se estremecían al recibir las balas, la policía selecta se encontraba en una situación cada vez más desaventajada. Y al poco de entrar en acción, ya habían sido todos exterminados, junto a los miembros de la U.B.C.S..

Insignia del Departamento de Policía de Raccoon

LA EJECUCIÓN DE UN PLAN

La investigación interna al jefe de policía y los actos de Chris

Al poco de que los miembros supervivientes de S.T.A.R.S. volvieran del "Incidente de la mansión", Chris Redfield hizo llegar un informe al jefe del R.P.D. Brian Irons. El informe era increíblemente detallado, empezando con la infiltración en la mansión del primer equipo y exponiendo la sorprendente revelación de que Albert Wesker había estado compinchado con Umbrella desde siempre. Aun así, Irons no movió un dedo para investigar el asunto más a fondo, ignorando por completo el informe de Chris. Incluso dos meses tras el incidente, no hizo nada para investigar las actividades de Umbrella. Desconfiando del jefe Irons y alimentado por esa falta de acciones, Chris se encargó de ir al cuartel de la policía federal y solicitar una investigación al R.P.D. y a Irons. Mientras se llevaba a cabo la investigación, Chris actuó de cara a Irons con mal humor, casi como si hubiera perdido el juicio, para evitar sospechas y ganar algo de tiempo para moverse libremente. Ponerse frenético y darle un puñetazo a Elran, del departamento de delitos juveniles, por derramarle un poco de café accidentalmente, era parte de la actuación.

La investigación reveló ciertos hechos acerca del jefe. Concretamente, que tenía un historial criminal a sus espaldas y que había estado recibiendo grandes sobornos de Umbrella durante un tiempo. Pero cuando el informe llegó a manos del líder de la investigación, Jack Hamilton, Chris ya había dejado los S.T.A.R.S. para trabajar por su cuenta. Esto ocurrió porque al poco de pedir esa investigación, encontró un papel que era parte de un estudio acerca del virus G, y predijo el desastre que se avecinaba. Chris se encargó de hacérselo saber a Jill y entonces partió hacia Europa para investigar a Umbrella por su cuenta.

S.T.A.R.S. (SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE) TÉRMINO CLAVE 10

Raccoon City había empezado a desarrollar un plan llamado "Una Brillante Raccoon para el Siglo XXI" con la ayuda de generosas contribuciones por parte de Umbrella. Parte de ese plan era la creación de la unidad S.T.A.R.S. en 1996. Era un equipo especial formado tanto por policías como militares y hasta civiles, todos expertos en sus respectivos campos. El equipo debía responder a las crecientes acciones de terrorismo, los numerosos actos de crimen organizado y cualquier otro problema que le viniese grande a la policía local. Compuesto de equipos de seis, en cada uno había un líder, un piloto, un experto en combate, un experto en armas y un médico. Gracias a las donaciones de Umbrella y otras compañías civiles, los S.T.A.R.S. pudieron cooperar y compartir recursos con el R.P.D., a la vez que podían actuar de forma independiente. Su oficina estaba situada en la segunda planta de la comisaría y gracias a esos generosos fondos, no se escatimó en gastos. El arma principal de los S.T.A.R.S. era el arma bautizada como Samurai Edge. La "S" en el nombre del modelo, una Beretta M92FS, es de "Special", y es que se trata de un modelo especial para los S.T.A.R.S..

En el momento del "Incidente de la mansión", el número total de miembros de S.T.A.R.S. era de trece. De estos trece, Kevin Dooley, del equipo Bravo, en realidad era un piloto especial del R.P.D., no un S.T.A.R.S., pero fue seleccionado rápidamente para participar con ellos en esa misión. El Equipo Bravo había sido el primero en investigar, pero se dispersó en el bosque que había fuera de la mansión y se separaron. Unos cuantos miembros del equipo se adentraron en la mansión y acabaron encontrándose con miembros del equipo Alpha, pero las tácticas sucias de Albert Wesker hicieron que sólo Rebecca Chambers sobreviviera. En cambio, salvo Joseph Frost, los demás miembros del equipo Alpha (Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton y Brad Vickers) volvieron a casa sanos y salvos. De este modo, los S.T.A.R.S. quedaron reducidos a sólo cinco miembros y el grupo fue disuelto al poco de regresar de la mansión. A modo de sustitución, se creó el Cuerpo Policial Selecto del R.P.D.

Insignia de S.T.A.R.S.

LISTA DE MIEMBROS S.T.A.R.S.

Alpha Team	Bravo Team
LDR: Albert Wesker	LDR: Enrico Marini
PM: Chris Redfield	PM: Kenneth J. Sullivan
BUM: Barry Burton	BUM: Richard Aiken
OM: Joseph Frost	OM: Forest Speyer
RS: Jill Valentine	RS: Edward Dewey
RS: Brad Vickers	RS: Rebecca Chambers

Kevin Dooley del R.P.D. también participó.

U.B.C.S. (UMBRELLA BIOHAZARD COUNTERMEASURE SERVICE) TÉRMINO CLAVE 11

El Servicio de Contramedidas para Peligros Biológicos de Umbrella, se compone únicamente de rufianes y canallas que en algún momento formaron parte de los ejércitos de sus respectivos países. La razón de su existencia es, principalmente, para controlar los desastres causados por los productos de Umbrella, y son los primeros en aparecer a escena cuando hay cualquier incidente tóxico. Por la naturaleza peligrosa de su trabajo, muchos de los miembros aceptan el riesgo sólo porque de este modo obtienen el indulto por los crímenes que hayan cometido o porque así se refugian de los países de los que huyen. La mayoría de ellos vienen de países que se volvieron comunistas después de que su política nacional fuera destruida y tienen un profundo historial militar que les viene muy bien en misiones de rescate. Pero durante el desastre en Raccoon City, en realidad ninguno de sus 120 miembros fueron usados para salvar a la gente.

El objetivo de Umbrella era reunir datos de combate acerca de las bio armas en el mayor desastre en área civilizada de la historia, y su objetivo oficial de salvar a la gente era la excusa para ello. Se pensó que los U.B.C.S. eran los conejillos de indias perfectos para poder reunir dichos datos, tanto de bio armas como de criaturas infectadas por segunda generación, los llamados mutantes irregulares, a los que deberían enfrentarse. Durante ese plan sin escrúpulos, casi todos los miembros de la U.B.C.S., desde el equipo Alpha hasta el Delta, fueron eliminados. Al final, sólo Carlos Oliveira, del Escuadrón A del equipo Platoon Delta, escapó de las garras de los monstruos, con la ayuda de la ex miembro de S.T.A.R.S. Jill Valentine.

SUPERVISORES

Los que vendieron a sus compañeros para obtener beneficios personales

Bajo el plan de la U.B.C.S. de rescatar a los supervivientes, yacían las viles intenciones de algunos de sus miembros que actuaban como "Supervisores", o espías, para Umbrella. Estos Supervisores incluían al líder del Escuadrón B del equipo Platoon Delta, Nicholai Ginovaef, y a Tyrell Patrick, líder del Escuadrón A del equipo Platoon Bravo, entre otros. Tenían órdenes especiales de observar a sus compañeros luchar contra los monstruos, recopilar datos de combate, recuperar muestras de varios centros de Umbrella y destruir cualquier prueba que vinculara a Umbrella con el desastre. Por supuesto, era de vital importancia que su auténtico objetivo permaneciera en secreto. Eso llevó a Nicholai y a los otros a usar a sus compañeros como si fueran títeres prescindibles, así que muchos de ellos fueron cruelmente sacrificados.

Antes de la misión de "rescate", a los Supervisores se les inyectó una vacuna de mayor calidad que a sus compañeros, les dieron instrucciones especiales de como llegar a rutas de escape poco conocidas y métodos fiables de contactar con agentes en el exterior para informar de sus avances y ser rescatados si fuera necesario. De ese modo, pudieron ir a ejercer sus obligaciones de Supervisores con más calma y frialdad. Si esta tarea hubiera sido encomendada a personas con otro tipo de carácter, como Mikhail Victor, sin duda la operación no hubiera transcurrido con tanta fluidez. A Umbrella le interesaban los que tuvieran deseos egoístas y económicos y no tuvieran reparos en sacrificar a sus camaradas, ya que ese tipo de personalidad es más fácil de controlar, más que a los que tuvieran sentido de justicia y algún tipo de moral. Nicholai en particular encajaba perfectamente con lo que buscaban, con una conducta fría y despiadada.

U.S.S. (UMBRELLA SECURITY SERVICE)

La U.B.C.S. no era el único grupo privado de soldados

HUNK, rival de Nicholai, formaba parte de un grupo diferente con una misión distinta. Era parte de la U.S.S. (Umbrella Security Service), también conocido como las Fuerzas Especiales de Umbrella, otro grupo privado propiedad de Umbrella. Era un pequeño grupo, entrenado directamente bajo la supervisión de Umbrella, que realizaba misiones de diferentes índoles. Las misiones más importantes de las que hemos sido testigos fueron la destrucción del Ecliptic Express y la adquisición del virus G. Para la primera fue enviado el equipo Delta, que fue aniquilado; para la segunda, fue HUNK, del equipo Alpha, el único superviviente y quien cumplió con éxito su cometido.

CRÓNICA: UN PELIGRO BIOLÓGICO REAL

Peligros biológicos reales y enfermedades contagiosas, por *Hideo Arai*

¿QUÉ ES UN PELIGRO BIOLÓGICO?

El Diccionario Merriam-Webster define el término "peligro biológico" como "un agente biológico o enfermedad que representa un riesgo para los humanos o el entorno; así como la amenaza que supone dicho agente o enfermedad". La mayoría de estos agentes son microbios, imperceptibles a simple vista. Son incluso de menor tamaño que un virus, y sólo se pueden observar mediante microscopios de gran potencia. Los peligros biológicos son enfermedades peligrosas para todos los seres vivos, tales como la tuberculosis, el ántrax, la peste negra, la encefalitis japonesa, y la rabia; todas ellas ejemplos de enfermedades virales; mientras que la malaria y la filariasis, entre otras, son tipos de enfermedades parasitarias. Las toxinas liberadas por la bacteria *clostridium botulinum* causan intoxicación alimenticia, y existen otros tipos como las toxinas del moho y las toxinas de las plantas.

GÉRMENES Y VIRUS

Existen diferentes tamaños de gérmenes, según el tipo que sea. El más pequeño mide alrededor de una milésima de milímetro. Lo máximo que el ojo humano puede llegar a ver a simple vista es una décima de milímetro, por lo que para poder ver un germen habría que aumentar su tamaño 100 veces. Se trata de un mundo que era invisible antes de la invención del microscopio óptico. El descubrimiento de la mayoría de enfermedades bacterianas conocidas (tuberculosis, cólera, peste negra, fiebre tifoidea, disentería, sífilis, gonorrea, etc.) fue gracias al descubrimiento de los gérmenes, que tuvo lugar a finales del siglo XIX.

Los virus tienen un tamaño inferior al de los gérmenes más pequeños, y solamente se pueden examinar mediante microscopios electrónicos de máxima potencia. Con el microscopio óptico puede que no se hubiera podido confirmar la existencia de los virus, aunque se conocía desde hace tiempo la presencia de otro tipo de organismo causante de enfermedades. El uso del microscopio electrónico permitió estudiar y comprender correctamente los virus. Se han realizado grandes avances desde el final de la Segunda Guerra Mundial.

Los priones, las partículas que causan la enfermedad de las vacas locas, son proteínas incluso más pequeñas que los virus, y aún no se pueden estudiar o analizar en su totalidad, ni siquiera mediante los microscopios electrónicos más potentes que se conocen. La contracción de una enfermedad producida por los priones da lugar a la muerte del sujeto afectado en el 100% de los casos. Stanley B. Prusiner, descubridor de los priones, los describió como "nuevos, extraños y aterradores".

EL HUÉSPED, EL AGENTE PATÓGENO Y LA EVOLUCIÓN DE LA INFECCIÓN

Aquellos individuos que contraen una infección se denominan huéspedes. Según de qué agente infeccioso se trate, existen diversos canales por los que la enfermedad puede infectar al huésped. Puede contraerse por la piel, la conjuntiva (los ojos), o la membrana mucosa (oídos). Puede encontrarse en la comida que se ingiere, o se puede contraer por el aparato respiratorio. Estos son los principales medios de infección que se conocen hasta la fecha. Asimismo, hay casos de estos tipos de enfermedad que se ocultan en la sangre y se transmiten inconscientemente por donantes de sangre. Los ejemplos más conocidos son la neumonía de tipo B y C y el VIH. En la actualidad se usan agujas desechables y vacunas destinadas a cada tipo de enfermedad, pero no hace mucho que el uso de una misma aguja para vacunar a mucha gente era una práctica habitual.

Si una persona ha contraído la enfermedad de las vacas locas, la enfermedad se podría propagar si esa persona dona sangre. Se han descubierto muchos casos de ello en Inglaterra y ahora se ha dado a conocer a nivel mundial. En el momento en que se escribe este texto (febrero de 2005), 148 personas han muerto por la enfermedad y otras 6 se encuentran infectadas. Como resultado, en abril de 2001 ya se había modificado la legislación nacional sobre donaciones de sangre como sigue: "No se aceptarán donaciones de sangre de personas que han vivido o visitado los siguientes países a partir de 1980: Inglaterra, Francia, Irlanda, Portugal, Suiza, Alemania y España". Y tras haberse detectado casos de la enfermedad en América, es probable que se siga extendiendo. De hecho, ya se han descubierto casos en Japón, y actualmente se está realizando un trabajo urgente para desarrollar procesos de detección rápida de priones en sangre procedente de donaciones. Aunque pueda parecer superfluo, el método de detección actual en la carne que comemos consiste en examinar el cerebro de la vaca, lugar donde predominan los priones. Sin embargo, la cantidad de priones que puede detectar la tecnología moderna es limitada, por lo que el hecho de que no se hayan encontrado indicios de infección en una vaca, no supone una garantía del 100% de que no esté infectada. Se tiene la esperanza de que esta situación mejore con el desarrollo de métodos de detección más eficaces. Pero en este instante, lo más urgente es determinar el riesgo de contracción de la enfermedad. Hasta que no se llegue a una resolución, todo aquel que ingiera carne de vaca correrá el riego de infectarse.

LOS SISTEMAS DE DEFENSA NATURALES DEL CUERPO

En todo caso, existen diversos canales y métodos por los que un individuo puede contraer una infección. No obstante, gracias a los milagrosos sistemas de defensa naturales del cuerpo, la enfermedad no tiene por qué manifestarse. En primer lugar, tiene que superar las considerables defensas del cuerpo. Se pueden usar distintos términos para esta fase, como aguante o resistencia, pero todo es cuestión de inmunidad. Tanto el ser humano como los animales disponen de avanzados sistemas encargados de destruir objetos extraños al cuerpo. De hecho, son tan avanzados que incluso rechazan objetos procedentes de otro cuerpo humano.

El tiempo comprendido entre la infección y su manifestación se conoce como período de incubación. El hecho de que la enfermedad se manifieste o simplemente se incube durante un largo periodo depende de la conducta de la enfermedad y de la efectividad del sistema inmunitario del huésped. Por ejemplo, una misma cantidad de *E. coli* afectará de manera muy distinta a un niño, a una persona mayor o a un joven que goza de buena salud. Sin embargo, incluso una cantidad pequeñísima de un agente patógeno extremadamente potente es suficiente para provocar la muerte a un joven sano. La mejor manera de evitar que esto ocurra es llevar una forma de vida saludable. Dormir las horas necesarias, hacer ejercicio y una dieta equilibrada contribuirán enormemente a reforzar y mantener el sistema inmunitario. Además, hace falta asegurarse de recibir las vacunas necesarias y tener precaución si se entra en contacto con microbios, insectos, ratas y cualquier otro ser que propague enfermedades, con el fin de evitar que se extiendan.

DE LA ERA DE LAS TÉCNICAS ASÉPTICAS…

Los peligros biológicos normalmente son resultado de accidentes en instalaciones biológicas durante el proceso de extracción de agentes patógenos de materiales peligrosos, un proceso conocido como técnica aséptica. Este proceso normalmente implica cerrar herméticamente todas las puertas y ventanas, el uso de trajes protectores y el control de las corrientes de aire. A continuación, se procede a esterilizar la sustancia con las llamas de un quemador de gas. Una vez finalizado este paso, se abre una ventana para que entre aire fresco en ese espacio. Entonces, los agentes patógenos son almacenados en una serie de contenedores, y este proceso se realiza siempre sin margen de error. Aun así, una serie de agentes patógenos prácticamente invisibles en ocasiones alcanzan el aire. En el universo de los peligros biológicos, se conoce a estos agentes como aerosoles, y las personas que realizan dichos experimentos son los que están expuestos a un mayor riesgo. Además de estos casos, se pueden cometer equivocaciones como pincharse un dedo con una jeringa que contenga una mezcla de agentes patógenos, o inhalar accidentalmente de un recipiente que los contenga. También se pueden recibir mordeduras de un animal infectado. En estos casos, el huésped puede propagar el virus inconscientemente de manera pasiva a personas de su entorno cotidiano. Naturalmente, en el momento actual, resulta extraño que un peligro biológico se desencadene de esta forma; aun así, estas siguen siendo las vías principales por los que se dan.

…A LA DE LAS INSTALACIONES CERRADAS HERMÉTICAMENTE

Desde la década de los setenta, la biotecnología —que se centra en la reorganización del material genético— ha realizado enormes progresos. Técnicas como la reorganización del ADN de los microbios y su aislamiento del mundo exterior fueron introducidas por instituciones que se habían constituido con el fin de trabajar en operaciones delicadas en el espacio. El aire producido por Estaciones Experimentales, que incluye los aerosoles, impulsó el desarrollo de sistemas de aire cerrado en estas instalaciones que regulasen el flujo de aire para evitar que saliera al exterior. De este modo, los investigadores y científicos ya podían realizar sus experimentos sin temor de infectarse por agentes patógenos procedentes del escape de aerosoles. Este tipo de dispositivo se conoce como cámara de seguridad. Los investigadores colocan las manos en una apertura confeccionada en un gran aparato de acero inoxidable y de forma parecida a un piano que alberga la base del experimento, y manipulan los agentes patógenos. Dentro de las instalaciones, un ventilador que funciona con motor conduce las sustancias nocivas hacia la parte trasera de las instalaciones y lejos de los investigadores. El uso adecuado de este aparato reduce de manera eficaz el riesgo de infección por sustancias basadas en aerosoles. El agente patógeno que contiene aerosoles es bombeado del exterior de las instalaciones a un filtro de aire HEPA (del inglés "*High Efficiency Particle Arresting*", o "recogedor de partículas de alta eficiencia"), un filtro de aire de enorme potencia, y situado en un lugar seguro, alejado de los humanos. Asimismo, se ha optado por el uso de una sala de experimentos de estilo P3 para controlar el flujo de aire en el interior, lo cual contribuye a mantener aún más una atmósfera segura y estéril. La P de P3 significa contención física (*physical containment*). Existen 4 tipos de salas, desde el tipo P1 hasta el P4; siendo la de tipo P3 la de mayor calidad usada en Japón en la actualidad. Estas salas evitan que agentes patógenos perjudiciales salgan al exterior de las instalaciones, permitiendo al mismo tiempo acceso de aire fresco procedente del exterior.

LAS CÁMARAS DE SEGURIDAD SÓLO PROTEGEN AL CIENTÍFICO

Años atrás, cuando los investigadores y científicos realizaban este tipo de experimentos solamente podían contar con la suerte. Actualmente, gracias a las cámaras de seguridad, se garantiza un riesgo prácticamente nulo de ser infectados directamente por sustancias portadoras de aerosoles. El flujo de aire en estas habitaciones se regula constantemente con el fin de alejar esas sustancias de los experimentadores que trabajan en la habitación y de dirigidas a las correctas zonas de contención o eliminación de las instalaciones.

Sin embargo, el filtro de aire HEPA, siempre importante en estas instalaciones, todavía no tiene una efectividad del 100%. Este es el problema. El tamaño del agente patógeno influye en la eficacia del filtro, y en la actualidad se calcula que el 0,03% de todos los agentes patógenos sobrepasa el filtro y llega al mundo exterior. El término "seguridad" de "cámara de seguridad" se refiere únicamente a la seguridad de los investigadores que se encuentran en

las instalaciones ya que, en realidad, se crea un entorno peligroso para todo ser humano que viva cerca de las instalaciones.

Actualmente, la circulación de materiales biológicamente peligrosos en la sociedad moderna es muy poco frecuente. La mayoría se concentran en las proximidades de instalaciones experimentales como las que se han mencionado previamente. Los procedimientos llevados a acabo en estas instalaciones se mantienen sistemáticamente. En otras palabras, si un peligro biológico amenaza nuestro país, es muy probable que el foco inicial se encuentre en una de estas instalaciones biotecnológicas. Ahora hemos pasado de la época de plantas equipadas de técnicas asépticas a las plantas conocidas como instalaciones selladas. Pero mientras estas instalaciones selladas no utilicen o no estén adaptadas para utilizar filtros HEPA con una eficacia del 100%, siempre existirá un riesgo. Cualquiera de los subproductos peligrosos creados por estas instalaciones tiene el potencial para extenderse e infectar a un gran número de personas. Por más que las personas que están al cargo de las instalaciones puedan proteger quienes trabajan allí, por el momento, no pueden proteger al resto de seres humanos.

LA MAYOR INSTALACIÓN BIOTECNOLÓGICA DE JAPÓN

En 1947, de acuerdo con las instrucciones de las fuerzas armadas estadounidenses, se fundó el Instituto Nacional de Ciencias de la Salud (NIHS). Es una instalación que ha contado con más de 400 trabajadores en pleno apogeo, y es la mayor de su tipo en el país. En ella se realizan investigaciones no sólo de enfermedades ya existentes en el país como el cólera, la disentería, el tifus, la peste, la encefalitis japonesa, los distintos tipos de rabia y la gripe; sino también de enfermedades que se han descubierto en otros países. El NIHS realiza investigaciones sobre la naturaleza básica de los agentes patógenos, examina y perfecciona distintas vacunas y muestras sanguíneas; y estudia la situación en Japón para evitar brotes.

En los años 70, los directivos del NIHS realizaron la siguiente declaración: “No podemos emplear todo nuestro tiempo en la investigación de síntomas e infecciones. Es necesario realizar un cambio y marcar como objetivo de nuestras investigaciones las enfermedades que en la actualidad son incurables y el cáncer si queremos sobrevivir como centro de investigación.” Desde entonces, el NIHS ha dado una cálida bienvenida a una nueva era de ciencia, centrándose en áreas de investigación como la manipulación genética, técnicas reproductivas, entre otras, hasta el punto de afirmar que las infecciones ya no supondrán ningún problema. Y con este fin, es cierto que un individuo aislado que contraiga una enfermedad infecciosa como el tifus o la disentería no supondrá una amenaza para el resto del país. Con el fin de vigorizar la nueva misión del NIHS, se dieron colaboraciones y fusiones con otros sistemas y organizaciones médicas. Pero la aparición del SIDA en los años 80, precedida de brotes de Hepatitis B y C, quebrantó todo el impulso que había adquirido la institución. Los problemas consiguientes de la institución quedaron pendientes de resolver y se realizaron planes de traslado a nuevas instalaciones, así como planes de modernización con el fin de llevar a cabo de manera más eficaz investigaciones nuevas esenciales para el futuro. Esta nueva instalación sigue produciendo agentes patógenos para su estudio y es la mayor de su tipo en Japón.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PELIGROS BIOLÓGICOS Y FORMAS DE TRATARLOS

A diferencia de las sustancias químicas, no se espera que los agentes patógenos liberados al mundo exterior se dispersen. Esta es la principal característica de un peligro biológico. Independientemente de su grado de dispersión en el aire o el agua, siempre que exista un solo agente patógeno, existe la posibilidad de que surja un brote.

La cantidad de agentes patógenos necesaria para que se manifieste una enfermedad depende de las condiciones en las que se encuentre su huésped. Por ejemplo, menos de 10 agentes patógenos del tipo *E.coli* pueden causar infección en un animal de laboratorio, y menos de un patógeno de la peste puede causarla en otro. Una vez contraída la infección, el tiempo que transcurre para que la enfermedad se manifieste difiere según el huésped. El Kuru, una enfermedad causada por un prión y similar a la enfermedad de las vacas locas, se conoce por incubarse en un huésped humano durante más de 50 años. Muchas de estas enfermedades son detectables a través de análisis de sangre específicos para la localización de unos agentes patógenos en particular. Otro método de detección es, claro está, la contracción de la enfermedad en sí, pero aparte de estos, no se conocen otras formas de reconocerla. Otra característica de un peligro biológico es que muchas personas que ignoran que son agentes patógenos pueden estar extendiendo la enfermedad a muchas otras personas antes de que la enfermedad empiece a mostrar signos de manifestación. Desgraciadamente, muchos de los primeros síntomas de estas enfermedades se pueden confundir fácilmente con los de un resfriado común. Y lo que es más, se requiere un tiempo para determinar con éxito si la causa de los síntomas es en realidad un agente patógeno u otra causa distinta. Debido a que los microbios son también organismos con vida, en cualquier estudio de los síntomas se debe determinar si existe presencia de materia orgánica extraña. Habitualmente, se puede detectar viendo si la materia se reproduce o no, o también observando si un animal de contrae el agente patógeno o no. Existen muchos medios en los que un agente patógeno se reproduce (los gérmenes necesitan nutrición, los virus necesitan reproducción celular), por lo que decidirse por la investigación de uno de los medios ya constituye en sí todo un proceso, y puede hacer falta mucho tiempo hasta la obtención de resultados concretos. Todo esto significa que cualquier agente patógeno que llegue al exterior de las instalaciones biotecnológicas aún no puede ser diagnosticado en tiempo real.

Existen equipos de observación capaces de monitorizar la posibilidad de escapes radiactivos que suelen utilizarse en plantas nucleares modernas, pero no se han creado otros equipos similares que puedan usarse en instalaciones biotecnológicas.

Y la situación es aún peor en el caso de los nuevos agentes patógenos, aún desconocidos. Desde los años 80 se han descubierto, una tras otra, enfermedades jamás vistas anteriormente. Hasta la fecha se cuentan 30 tipos, llamadas “la nueva generación de

enfermedades infecciosas". El SIDA y el SRAS se encuentran entre ellas. Al igual que la propagación de la peste en Europa durante la Edad Media, estas enfermedades tienen el potencial de propagarse con resultados catastróficos. Afortunadamente, la población cuenta con un grado de inmunidad que evita que esto ocurra. Ya se trate de toxinas, la peste, el SIDA o el SRAS, nunca habrá una enfermedad que erradique totalmente la raza humana.

En el presente, los tipos de enfermedad más temibles son las creadas por la ingeniería genética y que provocan que la gente se infecte por agentes patógenos jamás conocidos anteriormente. Entre estos, uno de los mayores problemas es la existencia de agentes patógenos que destruyen los sistemas inmunitarios de sus huéspedes. Se ha especulado que nuevas enfermedades como el SIDA o el SRAS son virus cuyo origen puede ser la alteración genética del propio ser humano. En realidad, al restringir los canales de infección, no resulta en absoluto complicado evitar la propagación del SIDA. A pesar de que aún se recuerdan los trágicos casos de contracción de la enfermedad debidos a transfusiones de sangre, en la actualidad prácticamente no hay posibilidad de que el SIDA se propague en la sociedad moderna. Pero si un virus como el SIDA, que destruye el sistema inmunitario humano, se combinara con un virus que se puede desplazar en el aire, lo que podría ocurrir resulta estremecedor. Con las técnicas de las que se dispone actualmente, esta "hazaña" no sería imposible.

EJEMPLOS REALES DE PELIGROS BIOLOGICOS EXISTENTES EN LA ACTUALIDAD

Un ejemplo de peligro biológico de la era actual es el trágico suceso ocurrido en Sverdlovsk, en la URSS, en el que se propagó el ántrax. A pesar de que el incidente tuvo lugar en 1979, no se revelaron los detalles hasta la publicación del número de la revista científica *Science* de noviembre de 1994. Sverdlovsk, una ciudad a 1.400 kilómetros al este de Moscú con una población de 1.200.000 personas, registró la infección por ántrax de 77 personas entre abril y mayo de 1979, de las cuales 66 murieron. Vacas y ovejas también contrajeron la infección y murieron. En 1994 se declaró que la fuente de origen del ántrax fue un escape de aerosol de unas instalaciones biotecnológicas cercanas que realizaban investigaciones sobre el ántrax como arma biológica potencial. Se cree que la causa del escape fue un filtro de aire mal colocado. Todavía no está claro si alguna de las personas infectadas trabajaba en las instalaciones, pero si admitimos que el problema estaba en el filtro de aire, el aerosol que llegó al exterior no habría infectado a las personas que se encontraban dentro. Una característica de los peligros biológicos modernos es que afectan a personas que están fuera de las instalaciones y no a las que se encuentran dentro.

Ha habido informes sobre tres casos de SRAS dentro de instalaciones biotecnológicas en los tres países donde se registraron principalmente: Singapur, Taipei y Pequín. Estos informes se estudiaron minuciosamente cuando el SRAS se consideraba una amenaza con posibilidades de extenderse, pero afortunadamente se pudo contener antes de que se propagara a otros puntos del planeta. Sin embargo, también ocurrió un incidente en una sala de experimentos de nivel P4 en unas instalaciones al oeste de Liberia, en una ciudad llamada Novosibirsk. Sólo existen dos instalaciones de nivel P4 en todo el mundo. La otra se encuentra en las instalaciones americanas CDC, en las que se estudia cómo prevenir la propagación de la enfermedad. Durante un experimento con el virus Ébola, una mujer que formaba parte del grupo de científicos se pinchó con una aguja, contrajo la enfermedad, y murió al cabo de dos semanas. En relación a incidentes causados por pinchazos, se dio también un caso de peste en unas instalaciones situadas en el barrio de Shinjuku, en Toyama. Afortunadamente, en este caso no hubo víctimas mortales. Pero el problema es la lentitud con la que se dio a conocer este incidente. Si se tratara de otro desastre, podría haber sido demasiado tarde para evitar su propagación.

EL LUGAR MÁS ADECUADO PARA UBICAR UNAS INSTALACIONES

La tecnología para manipular y combinar genes en instalaciones modernas es indudablemente muy recomendable a todos los niveles. En un esfuerzo para superar a investigadores de distintos países y mostrar los resultados, los científicos no pierden su entusiasmo por perseguir sus objetivos en este campo. Y como resultado de estas investigaciones, se crean subproductos sin ninguna utilidad y en ocasiones peligrosos, y no se puede hacer nada al respecto. No obstante, no se puede asegurar que la investigación de la naturaleza de dichos subproductos y las medidas tomadas para contener sus efectos vayan a repercutir en los objetivos principales. No se les puede culpar por afirmar que este tipo de productos no están relacionados con sus objetivos y, por tanto, sencillamente nunca llegaron a crearlos. Incluso si hay un percance y se liberan al exterior materiales peligrosos, no se consideraría una imprudencia por parte de los responsables. Existen muchos canales distintos por los que estos materiales pueden llegar al exterior de las instalaciones: conductos de aire, desagües e incluso adhiriéndose al cuerpo de uno de los científicos. Y aunque esto no resulte un motivo de preocupación, siempre que los agentes patógenos pierdan su actividad y por tanto su poder de infección; si existiera la posibilidad de que uno activo alcanzara a un posible huésped, entonces tendríamos un problema.

Los agentes patógenos que se filtran en el aire pueden perder su potencia al ser bombardeados por los rayos ultravioletas del sol. Por tanto, en las instalaciones biotecnológicas debería haber una zona donde el personal pudiera exponerse a rayos UVA y por consiguiente evitar que ningún agente patógeno extraviado encuentre un huésped. Por este motivo, la Organización Mundial de la Salud recomienda que toda civilización se construya a una distancia considerable de dichas instalaciones. Hasta que se invente un método para controlar la amenaza de un peligro biológico a tiempo real, la única opción que existe es ubicar las instalaciones lejos de civilizaciones donde habiten posibles huéspedes.

Por esta misma razón las centrales nucleares están situadas lejos de la civilización. Si alguna se construyera cerca de una zona habitada y se produjera el peor de los casos, el desastre sería monumental. El nivel de destrucción y muerte que ocasionaría sería equivalente al

producido por un ataque terrorista con armas nucleares. Lo mismo ocurre con las instalaciones biotecnológicas. Si un terrorista atacara esas instalaciones, se asemejaría a un ataque con armas biológicas.

EL PROBLEMA ESTRUCTURAL

Al evaluar las consecuencias de un peligro biológico procedente de unas instalaciones biotecnológicas, el problema más grave es la posibilidad de una catástrofe. Los grandes incendios de Kobe provocados por el terremoto del 17 de enero de 1995 destruyeron cinco instalaciones biotecnológicas de salud medioambiental de nivel P3, y las funciones de eliminación dejaron de funcionar. Las paredes y puertas P3 se agrietaron y perdieron su forma original, los conductos de aire y los tubos de los sumideros de la cámara de seguridad fueron destruidos, las estanterías de los medicamentos se desplomaron, y la puerta del congelador se partió; lo cual dio lugar a que los materiales peligrosos que se encontraban en el interior se dispersaran hacia fuera. Afortunadamente, estos hechos tuvieron lugar a primera hora de la mañana, momento en el que todavía no se estaban manipulando agentes patógenos.

Aunque se ha realizado un informe detallado, solamente describe algo evidente: que estas instalaciones deberían construirse con el fin de ser indestructibles. No obstante, en el presente no existen en Japón instalaciones realmente indestructibles. Se han realizado informes arquitectónicos sobre la integridad estructural de la mayor instalación en Japón, situada en Shinjuku, que alberga el Instituto Nacional de Ciencias de la Salud. Y como resultado de simulacros de terremotos y otros desastres, se recomendó que se realizaran todas las diligencias posibles para hacer que estas instalaciones sean menos vulnerables. A pesar de esto, se ha hecho caso omiso de los resultados. La mencionada instalación no sólo maneja agentes patógenos locales, sino también de otros países; además de llevar a cabo experimentos de manipulación genética. En esta ciudad densamente poblada, un gran terremoto que liberara agentes patógenos nunca conocidos por la civilización japonesa acarrearía una perspectiva aterradora. Es más, en ella se realizan constantemente experimentos animales, lo cual significa que la instalación se encuentra activa las 24 horas del día. Por tanto, cabe la posibilidad de provocar un gran desastre si no hay una supervisión constante.

CONCLUSIÓN

En los últimos años, nos hemos habituado a oír términos como "bioterrorismo" y "armas biológicas"; así como la conocida expresión "armas de destrucción masiva". Se trata de formas deliberadas de causar daño. Sin embargo, ninguno de los peligros biológicos descritos anteriormente se ha producido de manera intencionada. La palabra "peligro biológico" en sí implica que el incidente es puramente accidental. Aun así, se dan circunstancias en las que resulta complicado determinar si un peligro biológico ha sido accidental o intencionado. ¿Acaso el hecho de dejar desatendidas instalaciones de riesgo potencial no es suficiente negligencia por parte de aquellos que optaron por no mejorar su nivel de seguridad? Deberían realizarse demandas contra estas instalaciones para protegernos ante un caso de peligro biológico, teniendo en cuenta todos los aspectos, incluida su ubicación.

El mayor temor es que el ser humano llegue a sufrir los efectos de nuevas formas de virus muy activos creados de manera intencionada o accidental en laboratorios que llevan a cabo labores de manipulación genética. En el pasado se descubrió que varias salas de laboratorios en las que se manipulaban gérmenes y virus estaban infectadas. Naturalmente, las investigaciones realizadas en estas salas han contribuido también a encontrar la cura de estas enfermedades. Y actualmente se están realizando investigaciones similares acerca de nuevas clases de enfermedades virales, centrando la mayor atención al estudio específico de los virus. Como es lógico, esto también conlleva que haya nuevas salas de laboratorio expuestas a infecciones. Existe la posibilidad de un nuevo tipo de peligro biológico ocasionado por la ingeniería genética que podría liberarse inconscientemente y propagarse en la civilización exterior. Ya se ha mencionado anteriormente que se sospecha que enfermedades como el SIDA o el SRAS pueden haber sido creadas en realidad por el ser humano. Con el Proyecto del Genoma Humano, nos encontramos en una fase en la que se usan virus para "soldar" el ADN artificialmente. Ya se han creado virus que no disponen de una vacuna conocida, y no hace falta decir que su liberación supondría un problema monumental.

A medida que avanza la investigación sobre el ADN, no es impensable que se puedan llegar a crear virus que solamente afectan a ciertos tipos de persona. Si se llegase a crear un virus de esta clase y su periodo de incubación fuera largo, se podría propagar inconscientemente en estas personas a lo largo generaciones, lo que podría dar lugar a un genocidio vírico. Si un virus de estas características llegara a salir de las instalaciones biotecnológicas donde se está estudiando, la humanidad se encontraría frente a una situación crítica.

Por último, recomiendo dos libros donde obtener más información acerca de peligros biológicos:

"¡Informadme sobre los Peligros Biológicos!" por el Centro Civil de Prevención de Peligros Biológicos; Editorial Ryokutu, 2003

"Los Principios de los Peligros Biológicos" por Kasao Motoatsu; Editorial Ryokutu, 2004

SOBRE EL AUTOR

Shigeo Honjo

Nació en 1942 en Hamamatsu, Shizuoka, Japón. Tras obtener la licenciatura en Medicina Veterinaria en la Universidad de Hokkaido, empezó a trabajar en el Instituto Nacional de Ciencias de la Salud. En su labor desempeñada en la Sala Tres del Grupo Primero de Investigación Viral, estudió a diario cientos de virus y estreptococos hemolíticos durante años. En marzo de 2003 abandonó su puesto y actualmente es director general del Centro de Prevención de Peligros Biológicos. Un signo de identidad del autor en la mayoría de sus trabajos es el uso de la expresión "como científico".

BASE DE DATOS

Tabla cronológica 278
Documentos. 281
Glosario 304
Lista cronológica de juegos 314

	RACCOON CITY	UMBRELLA	FAMILIA ASHFORD
1960	El técnico Michael Warren empieza el proyecto de electrificación de la ciudad		El quinto cabeza de familia, Edward Ashford, se embarca en una misión para encontrar el virus Progenitor
1962	Ozwell E. Spencer le pide al arquitecto George Trevor que diseñe y construya una mansión en las afueras de la ciudad		
1967 Noviembre	Se completan la mansión y las instalaciones de los laboratorios en las montañas Arklay	Spencer, James Marcus y Edward Ashford descubren el virus Progenitor que recombina el ADN de organismos vivos	
Diciembre	George muere en la mansión		
1968	Empieza la construcción de los tranvías, que son fabricados en Europa, y empieza a ser operativo este sistema en la ciudad	Se funda Umbrella como compañía farmacéutica, siendo esta una tapadera para su auténtico propósito	
Julio			Edward se contagia con el virus Progenitor y muere; Alexander le sucede como cabeza de la familia Ashford
Agosto		Se establece en las montañas Arklay el centro de formación de directivos de Umbrella. James Marcus se convierte en director general del centro	
1969 Febrero			Alexander empieza a planear de forma secreta la construcción de unos laboratorios subterráneos en una terminal de transporte de la Antártida para poder llevar a cabo su proyecto personal "Código: Veronica"
Noviembre			Se completa la base antártica con su laboratorio
1970			
1971			"Código: Veronica" tiene éxito. Nacen los gemelos Alfred y Alexia
1977		Albert Wesker y William Birkin se unen al centro de formación como candidatos a futuros directivos de la empresa	
1978 Enero		Marcus consigue desarrollar el virus T	
Julio		Se cierra el centro de formación. Wesker y William llevan el virus T a los laboratorios Arklay para continuar una investigación paralela mientras Marcus prosigue con la suya	
1981 Julio		William empieza a ver a Alexia como a una rival	Con diez años, Alexia se gradúa en una famosa universidad siendo la primera de su clase. Entonces se convierte en la investigadora jefe de la base antártica
1982			Alexia le inyecta a su padre, Alexander, el virus T-Veronica, pero el experimento fracasa. Se informa de que Alexander ha muerto en circunstancias misteriosas
Abril			Alfred se convierte en el séptimo cabeza de la familia Ashford con doce años
1983 Diciembre		Wesker empieza a investigar la exposición secundaria al virus T; empieza a albergar dudas acerca de en qué dirección quiere Spencer llevar a Umbrella	Alexia se inyecta a sí misma el virus T-Veronica y entra en un sueño criogénico de quince años. Se informa de que ha muerto al exponerse a un virus

	RACCOON CITY	UMBRELLA	FAMILIA ASHFORD
1987	Michael Warren se convierte en alcalde		
1988		Wesker asesina a Marcus por órdenes de Spencer. William empieza la investigación para crear la bio arma definitiva, el Tyrant, usando el virus T	
1991	Umbrella empieza la construcción de un laboratorio subterráneo gigantesco bajo Raccoon City	Empieza el Proyecto Nemesis en el Sexto Laboratorio de Europa. Spencer aprueba el plan del virus G de William y se empieza a trabajar en ello de inmediato. Wesker se va al departamento de información	
1992			
1993	El jefe de policía Brian Irons empieza sus actividades corruptas con Umbrella	William se transfiere al laboratorio subterráneo de Raccoon City y hace pactos secretos con Brian Irons	Alfred se gradúa en una universidad inglesa y empieza a trabajar como director general de la base en la Antártida. Subiendo posiciones dentro de Umbrella, también se convierte en comandante en jefe de la isla Rockfort
Diciembre			Se completan unas instalaciones de entrenamiento para escuadrones anti B.O.W.
1994		John llega de un laboratorio de Chicago para reemplazar a William como investigador jefe en Arklay	Alfred hace construir una residencia privada y una prisión en Rockfort
1996	Se funda el equipo especial S.T.A.R.S. dentro del departamento de policía de Raccoon y Wesker es nombrado líder		
		HUNK (que más tarde pasaría a formar parte de las Fuerzas Especiales de Umbrella) recibe entrenamiento en Rockfort	
1997			
1998 Mayo		Una gran cantidad de residuos de los experimentos son enviados a las instalaciones de eliminación de residuos camufladas como fábrica abandonada. Mucha contaminación vírica se filtra antes de poder eliminarse.	
	Se produce un grave incidente con el virus T en la mansión de Arklay. Se abandona el laboratorio	El clon de Marcus aparece en el centro de formación	
	Aparece la primera víctima, al parecer muerta por un Cerberus. Se encuentra el cuerpo de una mujer de unos 20 años totalmente despedazada		
Julio	Se informa de la desaparición de varias personas en los alrededores de la mansión. La presión del pueblo hace que manden al equipo Bravo a investigar	Se envían dos grupos de investigación por separado para comprobar el estado del centro de formación. El primero es eliminado por las bio armas que merodean por allí	
	El equipo Bravo hace un aterrizaje de emergencia en las montañas Arklay a causa de un fallo en el motor	El equipo Bravo investiga el centro de formación a través del Ecliptic Express. El centro es destruido (RE0)	
	El equipo Alpha es enviado a buscar al equipo Bravo, que ha desaparecido		
	Incidente de la mansión (RE)	Enrico Marino, líder del equipo Bravo, descubre la auténtica identidad de Wesker. Este le asesina	
	La mansión y laboratorios, desolados por el virus, son destruidos. Vuelven a casa cuatro miembros del equipo Alpha y uno del equipo Bravo	Wesker escapa del laboratorio justo antes de que sea destruido	

	RACCOON CITY	UMBRELLA	FAMILIA ASHFORD
Agosto		Chris se entera de la existencia del virus G y se dirige hacia Europa para investigar a Umbrella por su cuenta	
Septiembre	El virus se propaga por toda la ciudad a través de roedores que se habían infectado con él. En la superficie, la "enfermedad caníbal" estalla por toda la ciudad, que es declarada zona de peligro biológico	William completa su investigación con el virus G	
	La comisaría de policía de Raccoon queda totalmente derrotada. Brian Irons se vuelve loco y el alcalde abandona hasta a su hija para escapar de la ciudad	La U.B.C.S. llega a la ciudad para rescatar a los supervivientes RE3	
	El policía novato Leon S. Kennedy llega a la ciudad al mismo tiempo que Claire Redfield RE2	Umbrella despliega su nueva bio arma, Nemesis, en la ciudad, donde empieza a ir tras todos los que fueron miembros de S.T.A.R.S., incluida a Jill Valentine También despliega varios de sus Tyrants fabricados en serie en la ciudad	
	Leon y Claire escapan de la ciudad junto a la hija de William, Sherry. El ejército llega y declara el área bajo la ley marcial Los miembros de la U.B.C.S. que quedan son manipulados de un modo u otro por el Supervisor enviado por Umbrella, Nicholai Ginovaef, y van cayendo como moscas. El hospital es destruido	Tanto Wesker como HUNK consiguen, cada uno por su cuenta, una muestra del virus G. El laboratorio subterráneo es destruido	
Octubre	El gobierno norteamericano decide que no debe quedar ni rastro del virus, así que lanza un misil nuclear sobre Raccoon City, destruyéndola por completo		
Diciembre			Claire se infiltra en el laboratorio de París mientras busca a su hermano Chris. Acaba siendo capturada REC:V
			Claire es encarcelada en la isla Rockfort. Wesker ataca la isla con su propio escuadrón privado, lo que ocasiona la liberación del virus T por toda la isla
			Claire escapa de la prisión y envía un e-mail a Leon para solicitar ayuda e informarle de su posición exacta. Esta información llega a manos de Chris
	Tras haber escapado de Raccoon City, Jill encuentra el escondite de Chris, pero este ya ha partido hacia la isla Rockfort		Chris llega a la isla y se encuentra a Wesker. Alfred escapa y se dirige a la Antártida
			En la base antártica, Alexia despierta de su sueño criogénico. Al poco, Alfred muere
			Claire y Chris se reencuentran en la Antártida y juntos pueden derrotar a Alexia. Escapan en el Harrier de Chris justo antes de que la base explote

DOCUMENTOS: RESIDENT EVIL 0

ARCHIVO

FOTOGRAFIA ANTIGUA

(Hay algo escrito en el reverso de la fotografía.)

Para James,

para que
recuerdes tu
graduación, 1939.

ARCHIVO

NORMAS PARA EMPLEADOS

Objetivo del centro de formación

Este centro verá el nacimiento de una nueva generación de empleados modelo que servirán a la Corporación Umbrella. Solo los mejores empleados, con independencia de su sexo, raza y credo, podrán superar la estricta y rigurosa formación que les espera y serán ellos los que se convertirán en los futuros líderes de la Corporación Umbrella. Esperamos con ansias sacar todo lo mejor de nuestros empleados.

Directrices del centro de formación

Disciplina. Obediencia. Unidad.

Estos tres valores son los principios básicos que todos los empleados de la Corporación Umbrella deben observar. Es nuestra ley máxima. No se deberá olvidar nunca. La entrega al proceso de formación acabará llenando de honor al candidato y a la misma corporación.

James Marcus. Director,
Corporación Umbrella
Administración del centro de formación

ARCHIVO

AVISO A TODO EL PERSONAL

(El documento está muy deteriorado y algunas secciones son casi ilegibles.)

Los investigadores de la vacuna y los de los agentes infecciosos deberán reunirse con regularidad. Estas reuniones tendrán el código de seguridad 5 y se convocarán en los siguientes lugares:

Sala de control de la primera planta, O

Sala de reuniones de la segunda planta, SE

El código de entrada será "8:15"

Gracias.

ARCHIVO

UN POEMA

La Luna obedece a la Tierra
la Tierra jura lealtad al Sol
y la ley gloriosa del Sol
gobierna sobre todas las cosas.
Es la piedra angular,
el culmen del infinito
porque nuestras manos
no pueden abrir las puertas
del Cielo.

ARCHIVO

DIARIO 1 DE MARCUS

4 de diciembre
Por fin lo logramos... ¡Hemos creado el nuevo virus! Lo hemos llamado "Progenitor". Quiero repetir todo el proceso para realizar estudios más detallados.

23 de marzo
Spencer dice que va a fundar su propia empresa. A mí no me importa siempre y cuando pueda continuar investigando a "Progenitor". Puede hacer lo que le plazca...

19 de agosto
Spencer sigue insistiéndome para que sea el director de su nueva empresa. Puede que solo le interese el dinero, pero sea lo que sea no para de presionarme. Aunque, quizá pueda sacar partido de todo esto. Necesito instalaciones especiales para estudiar a fondo todos los secretos de este virus. Un lugar donde nadie pueda interferir en mis investigaciones...

30 de noviembre
Maldito Spencer... Hoy me ha venido con quejas de nuevo. Solo ve en "Progenitor" otro medio para satisfacer su avaricia. ¡Idiota! Tengo que pararle los pies, de lo contrario, mi investigación sufrirá las consecuencias. Aunque... yo soy el único que puede desarrollar a "Progenitor", así que puedo jugar con esa baza.

19 de septiembre
¡Por fin! He descubierto cómo desarrollar nuevas cepas del virus "Progenitor". Mezclarlo con ADN de sanguijuela era lo que necesitaba... Voy a llamarle T-Virus, de "Tirano".

23 de octubre
No avanzo. Experimentar solo con roedores no me sirve de mucho. Los seres humanos serán más adecuados para observar los efectos. Tengo que intentarlo o no avanzaré nunca...

15 de noviembre
Parece que alguien sospecha de mis experimentos... Aunque, quizás sea solo mi imaginación. No importa, si se entrometen demasiado, puede que, sin quererlo, acaben "ayudando" a mi investigación".

13 de enero
¡Lo conseguí! Están listas. ¡Mis maravillosas sanguijuelas! Solo mentes privilegiadas como la mía pueden comprender la importancia de estos momentos de gloria y júbilo. Por fin puedo dar jaque al inepto de Spencer. Pronto, muy pronto, controlaré todo...

31 de enero
Los dispositivos que creé para proteger mi trabajo han sido manipulados. Es como si alguien hubiera estado buscando el Virus t y las sanguijuelas. ¡Estúpido! Sin duda ha sido obra del grupo de Spencer.

11 de febrero
Hoy he encontrado, de nuevo, pruebas que demuestran que han estado forzando la entrada a los laboratorios. Si eso es lo que pretenden, debo pensar en cómo detenerlos. Quizás deba decirles a William y Albert que rocíen los pesticidas... Sé que puedo confiar en ellos. Aparte de mis queridas sanguijuelas, por supuesto. Pero Spencer... Seguro que no se detendrá, lo sé. Presentaré el T-Virus en la próxima reunión de directores y obtendré mi merecido reconocimiento...

ARCHIVO

INFORME DEL ARMA BIOLÓGICA

Los estudios realizados hasta la fecha demuestran que cuando el virus Progenitor se administra a organismos vivos, se producen violentos cambios celulares que provocan un colapso en el sistema. Por el momento, no se ha encontrado ningún método que controle los organismos para usarlos como armas. Es obvio que cuanto mejor sea la estructura celular del huésped, más se potenciará el crecimiento del virus. He realizado algunos experimentos con el fin de encontrar una solución. Este es mi informe:

Insectos

Estos animales no han sufrido cambios genéticos durante milenios. Quizás por eso al administrarles el virus Progenitor solo se experimentó un aumento de energía y una mayor agresividad. La posibilidad de usarlos como arma biológica está casi descartada.

Anfibios

Al inyectar el virus en una rana lo único que se observó fue que saltaba más ato y a mayor distancia y que la lengua crecía de forma desmesurada. Sin embargo, no hubo pruebas de cambios en su capacidad mental. Aún más, lo que podría llamarse un apetito anormal hizo que el sujeto atacara a todos los objetos que se movían. Su utilidad como arma biológica es bastante limitada.

Mamíferos

El virus Progenitor se mezcló con muestras de ADN de un mono y ocasionó una reproducción espontánea. El sujeto resultante era más agresivo y tenía mayor capacidad mental. Un efecto secundario fue la pérdida de visión. Aunque esta se compensó con una mejor audición. No puede utilizarse como arma. Quizás sea imposible avanzar si no tomo a un humano como organismo huésped del virus.

ARCHIVO

DIARIO 2 DE MARCUS

(Esta página ha sido arrancada.)

No creo que haya problemas pero he protegido a mis bebés en una cápsula especial. Si la llevo conmigo, no estarán a salvo, así que la ocultaré aquí. Para ocultar una planta, ponla en un bosque.

Para abrir la cápsula es necesario el agente corrosivo especial. Y no hay forma de que los sirvientes de Spencer averigüen cómo sintetizarlo...

ARCHIVO

INFORME DE LAS SANGUIJUELAS

3 de febrero de 1978
Se administró el T-Virus a cuatro sanguijuelas. Estos animales se convierten en parásitos y luego en depredadores con el fin de subsistir. Después se reproducen y multiplican. Estos organismos de estructura tan sencilla son perfectos como armas biológicas. No se han observado cambios importantes.

10 de febrero de 1978
Han pasado 7 días desde la administración del T-Virus. Las sanguijuelas han doblado su tamaño original y hay signos evidentes de transformación. Se han reproducido con éxito. Han aumentado dos veces su número en una hora pero su insaciable apetito las ha llevado a devorarse entre sí. Aunque he incrementado la dosis de alimentos, he perdido a dos especímenes.

7 de marzo de 1978
Las alimenté con un animal vivo pero perdí la mitad de la población cuando este intentó defenderse. No obstante, las sanguijuelas están aprendiendo de la experiencia y han empezado a agruparse para atacar. También han dejado de devorarse entre sí. Su evolución va más allá de lo que esperaba en un principio.

22 de abril de 1978
Las sanguijuelas ya no se comportan como individuos, se estén alimentando o no. Sino que actúan en grupo. Consumen todo lo que les ofrezco con gran voracidad.

30 de abril de 1978
Un empleado ha tropezado con uno de los experimentos. ¿Podrían ser los humanos una fuente de alimentación? ¿Cómo responderían las sanguijuelas?

3 de junio de 1978
Sin duda, un día memorable para el proyecto. ¡Hoy empezaron a imitarme! Seguro que reconocen a su padre y creador... Mis pequeños bebés. Nadie os hará daño...

ARCHIVO

DIARIO DEL SECRETARIO

2 de septiembre
Como siempre, un puñado de candidatos inútiles. ¿Dónde busca la oficina central a esos idiotas? Vinieron un par medianamente decentes, así que supongo que no puedo quejarme. William y Albert tienen aptitudes.

25 de septiembre
William es un erudito y Albert un pragmático. Son como la noche y el día. Están siempre compitiendo por todo. Hay algo irreverente y cruel en ambos...

7 de octubre
El director me ha llamado repentinamente. Quería decirme que propiciara la rivalidad entre esos dos. Desde que se construyó este centro es la primera vez que el director ha mostrado interés en otra cosa que no sean sus experimentos. En fin, órdenes son órdenes. Voy a hacer que acaben tirándose al cuello el uno al otro.

ARCHIVO

SOBRE EL GENERADOR

Cayó un rayo en el generador recientemente, y sigue sin funcionar. Normalmente esta situación no me importaría, solo que el equipo de la caldera está en la misma sección. Por eso el equipo de ha debilitado. Probablemente habrán que repararlo una y otra vez. Para salir rápidamente hay que poner el indicador a 70. También se debe comprobar que se ha conectado todo a la cadena.

ARCHIVO

DIARIO DE UN EMPLEADO

¿Qué investigará el Director Marcus con tanto afán? ¿Qué hay detrás de su insano interés por las sanguijuelas? ¿Interés...? Quizás debería decir amor... Se rumorea que hay algo peligroso en esas cosas. El mismo Dennis, por ejemplo, tocó una y acabó con una fiebre altísima. Y hoy de nuevo... esos escalofriantes gritos tras la puerta.

Dejad dormir a los perros...

No pienso acercarme por allí. Incluso si el director me lo pide.

No quiero acabar como Dennis. Pobre infeliz. Todo el día rascándose.

Solo de verlo me picaba a mí también.

Quizás deba ir si puedo, ocmo

Dennis se fue. Voy yo

Hambre...

¡Socorro!

Mamá.

ARCHIVO

DIARIO DEL JEFE DEL LABORATORIO

Hoy, siguiendo las órdenes del director Marcus, cambié el código de entrada. Cuando más tarde le pregunté de dónde había sacado el nuevo código, me dijo que tenía que ver con algo muy importante para el crecimiento de sus bebés.

¡Qué raro! El director no está casado y apostaría lo que sea a que no tiene hijos...

¿Qué habrá querido decir?

ARCHIVO

NOTA SOBRE LAS BATERÍAS

Mezcla para las baterías La mezcla para las baterías es una solución de ácido sulfúrico diluida con agua. La concentración de ambas sustancias debe ser pura.

Cuando la batería se recargue por completo la concentración deberá tener una gravedad específica de 1,280±0,010 sobre 20º C.

Pureza del ácido de la batería

Hay que prestar especial atención para que la solución de ácido sulfúrico sea lo suficiente pura.

ARCHIVO

ÓRDENES DE INVESTIGACIÓN

(Manchadas de sangre, algunas partes son ilegibles.)

A 8 millas al norte de la ciudad de Raccoon, en las montañas Arklay, está el centro de formación de nuestra empresa. Ha permanecido cerrado durante varios años. Es mos llevando a cabo un studio preliminar para su re pertura. a pr mera unidad de investi ación ya está desp azada y ha empezado a recabar información. En estos mo entos me hallo en camino para unirme a e los. L s siguient s datos son estr tos de las memor as de Willi m Birk y la prim a un ad de inve igación.

(El resto del documento es ilegible.)

ARCHIVO

NOTAS DE LA UNIDAD 1

Estamos revisando las instalaciones. Parecen quedar bastantes sustancias químicas. Y los tanques están todavía llenos.

Acabamos de llegar y nos queda mucho por descubrir, pero creemos que los compuestos se pueden mezclar y producir nuevas sustancias.

Hay químicos por todas partes, pero no creo que se deba a ningún accidente sino a un desorden generalizado. Cuando reacondicionemos las instalaciones tendremos que pensar qué vamos a hacer con estas sustancias.

(Hay algo garabateado en el reverso de la nota.)

rojo + azul = ácido sulfúrico

verde + rojo = agente corrosivo

ARCHIVO

LISTA DE INTERNOS DEL CORRECCIONAL

- **Mathews, K.** Fallecido. Cadáver incinerado.
- **Midge, D.** Fallecido. Cadáver incinerado.
- **Keith, W.** Conservado como espécimen.
- **Savage, C.** Trasladado a los laboratorios.
- **Royce, M.** Trasladado a los laboratorios.
- **Davids, A.** Conservado como espécimen.
- **Clarke, A.** Trasladado a los laboratorios.
- **Ellens, J.** Trasladado a los laboratorios.
- **Terrence, O.** Fallecido. Cadáver incinerado.
- **Kait, A.** Trasladado al laboratorio Arklay.
- **Gerry, O.** Fallecido. Cadáver incinerado.
- **Scott, S.** Trasladado a los laboratorios.
- **Mitchel, F.** Trasladado a los laboratorios.
- **Kerry, T.** Trasladado al laboratorio Arklay.
- **Roberts, A.** Trasladado a los laboratorios.

(Los individuos trasladados deberán darse de baja en la lista de internos.)

ARCHIVO

INFORME DEL INVESTIGADOR 1

Dr. Marcus. Cofundador, con el presidente Spencer, de la Corporación Umbrella. Desaparecido hace 10 años.

Los resultados de su investigación se han mantenido en secreto durante todo este tiempo. El porqué de tanto secretismo quedó claro cuando nos adentramos en el centro de formación dirigida por el doctor Marcus...

Bueno, más bien en los sótanos. Al bajar, lo comprendimos todo... Encontramos pruebas de que el doctor Marcus estaba experimentando con el prototipo t llamado "Progenitor". Todo delataba los horrendos experimentos realizados con los empleados de la empresa durante años. No podemos establecer a ciencia cierta cuántos se convirtieron en meras cobayas, pero, al menos, fueron 20 los sujetos que se vieron envueltos. Algunos fueron sacrificados para mantener a salvo el secreto de la corporación.

El paradero del doctor es un misterio. Si bien, considerando el rápido crecimiento de la Corporación Umbrella, no creo que haya continuado con su investigación. Aunque, por otro lado, sus experimentos siguen presentes en las sombras. Esas cosas, frutos de su investigación se adueñarán de todo.

(El resto de páginas han desaparecido.)

ARCHIVO

INFORME DEL INVESTIGADOR 2

Deberíamos haber destruido este vertedero hace mucho. Cuando todo esto empezó nunca imaginamos que acabaríamos matándonos los unos a los otros.

Nadie nos dijo que esas criaturas se volverían contra nosotros... Apuesto que hasta al mismo jefazo le pilló desprevenido. Esas cosas del bosque están atacando a la gente. Esto no es fruto de la casualidad. Alguien liberó el virus de forma premeditada. No hay duda alguna.

Los guardas, los soldados y compañeros... todos están en peligro. En fin, ya nada vale la pena. No tengo que preocuparme más de eso.

Lo único en lo que tengo que pensar es si debo pegarme un tiro o guardo mi última bala para liberar a un amigo...

Eso es lo único que me queda por hacer.

ARCHIVO

DIARIO DEL PASAJERO

14 de julio
Hoy hemos recibido órdenes del jefe. Nos ha encargado la inspección del laboratorio de la Montañas Arklay. Nos hemos organizado en dos grupos. El nuestro abrirá paso e investigará lo ocurrido con los experimentos abandonados.

16 de julio
Por desgracia, los experimentos para la producción del arma biológica (Tipo-Y139) tuvieron que interrumpirse para proceder con esta investigación. Lo mismo ocurrió con el Tipo-Y139. Todavía hay mucho que desconocemos sobre los efectos del Virus t crustáceo. Aún quedan muchos aspectos interesantes que estudiar... Se ha comprobado que bastan unas pequeñas dosis del virus para provocar cambios considerables en la densidad, tamaño, reproducción de toxinas y desarrollo de la capacidad cerebral. Cambios que varían según la especie y las condiciones nutricionales de los individuos. Si estos efectos llegan a controlarse, podríamos crear un arma muy poderosa. Sin embargo, la repentina síntesis de la membrana ocasiona cierta fragilidad y algunas zonas resultan bastante vulnerables. Lamentablemente, una de estas zonas es la cabeza. Me pregunto si en el laboratorio al que nos dirigimos estarían investigando sobre esto. Sería muy útil encontrar datos y muestras que nos ayudaran a avanzar en nuestros experimentos.

19 de julio
Por fin se acerca el día... La emoción es cada vez mayor. Los periódicos de Raccoon y todos los canales de televisión se hacen eco de los extraños asesinatos ocurridos en las afueras de la ciudad. No puede ser el virus. No. Es imposible. Pero y si... No. No puedo preocuparme de eso ahora. Tengo que centrarme en la investigación y asegurarme de que todo sale bien.

ARCHIVO

GUÍA PARA ACTIVAR PUERTAS

Para abrir el helipuerto en caso de emergencia, se deben seguir las siguientes instrucciones:

Desactivar los cierres. En la habitación hay cuatro sistemas de cierre que se deberán desactivar en este orden:

1. suroeste
2. noroeste
3. sureste
4. oeste

Girar cada una de las palancas del mecanismo para abrir la puerta.

ARCHIVO

IMAGEN DEL MICROFILM

Una imagen creada superponiendo los microfilms A y B.

En los asientos de la sala de conferencia aparecen números.

ARCHIVO

NOTA DEL REVISOR

Como de costumbre, la tarjeta para el compartimiento del maquinista está en mi bolsa, pero necesito la otra llave para abrir la condenada puerta y me parece que la he perdido por ahí. Si fuera como una llave cualquiera, seguro que alguien me la devolvería. Pero esta no es corriente... La buscaré por ahí, aunque si la encuentras, devuélvela, por favor.

Gracias.

ARCHIVO

GUÍA DEL GANCHO

- Atención -

El gancho solo se deberá usar al inspeccionar zonas altas o difíciles de alcanzar o para conectar determinados trenes.

Tras su utilización, deberá colocarse en su sitio.

Instrucciones

1) Lugares donde utilizarlo:
En la primera planta del tercer vagón hay una ventana pequeña por la que se puede ver una escalera. Habrá que disparar el gancho para que se agarre a la escalera.

2) Utilización del cabestrante para subir:
Tras fijar bien el gancho se subirá con ayuda del cabestrante.

*Este gancho puede soportar el peso de una sola persona. Es importante tener en cuenta que se puede estropear si el peso es superior a 80kg.

ARCHIVO

AVISO PARA LOS SUPERVISORES

Antes de cerrar el vagón restaurante y tras comprobar que todo el personal ha abandonado el compartimento, las puertas automáticas deberán cerrarse y cortarse su suministro eléctrico. El generador para la puerta automática principal está situado en el techo del quinto vagón. Se llevarán acabo las inspecciones oportunas cuando el tren esté estacionado. Tras la inspección, habrá de usarse la escalera al fondo de la segunda planta del vagón restaurante.

Corp. Umbrella, Mantenimiento

ARCHIVO

MANUAL DE FRENADO

Para hacer funcionar los frenos hay que seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Activar los mandos

Los mandos del freno están situados en dos lugares distintos:

- Compartimento del maquinista en el primer vagón
- Compartimento trasero del quinto vagón

Para activar el sistema hay que introducir la tarjeta magnética en el dispositivo del quinto vagón. De esta forma se suministrará corriente a los mandos de ambos compartimentos.

Paso 2: Introducir el código del compartimento trasero

El código es necesario para desbloquear los frenos de este compartimiento. A continuación, habrá que introducir el código del compartimiento del maquinista.

Paso 3: Introducir el código del compartimiento del maquinista

El código es necesario para desbloquear los frenos de este compartimiento.

Tras seguir los pasos descritos se podrá frenar sin problemas.

ARCHIVO

ORDEN JUDICIAL DE TRASLADO

1598A-7635

Prisionero: Billy Coen
Número de ID: D-1036
Ex-teniente del cuerpo de Marines
Edad: 26
Altura: 1,81m
Peso: 74,2kg
Destino: Base Regarthon

Condenado por asesinato en primer grado.
Juzgado y sentenciado a la pena máxima por el tribunal militar 0703.
Ejecución en el momento de llegada al destino.

Samuel Regan,
Comandante
Base Donnell del cuerpo de Marines

ARCHIVO

DIARIO DEL JEFE DE LA PLANTA

10/5
¡Maldición! ¿Por qué los residuos industriales se están trayendo aquí? Esta es una instalación de la Corporación Umbrella. No podemos con tanto volumen de residuos. Además, también nos mandan sustancias contaminadas que son imposibles de tratar. ¿Qué diablos se supone que vamos a hacer con ellas?

24/7
Vaya, parece que al final van a cerrar la planta. No me extraña, esa no era forma de llevarla. Tenía que hacerse, pero... ¿Por qué tan de repente? Antes no parecía importarles mucho. ¡Qué más da! Con tal de salir de aquí, me importa bien poco lo que hagan.

DOCUMENTOS: RESIDENT EVIL

ARCHIVO

PELÍCULA DE KENNETH

Es una filmación de Kenneth. Necesitaría un vídeo o un proyector para verla.

ARCHIVO

LIBRO DE LA MALDICIÓN

Las cuatro máscaras,
la primera no dice vilezas
la segunda no huele la inmundicia
la tercera no ve la malicia
y la cuarta ni dice, ni huele,
ni ve las perfidias
Cuando las cuatro estén en su lugar,
la depravación se extenderá.

ARCHIVO

DIARIO DE TREVOR

24 de noviembre de 1967
Ya han pasado once días desde que llegué a la finca. Y aún no me explico qué es lo que ha pasado. Un tipo con una bata blanca me dejó un pequeño plato de carne y me dijo que sentía tener que hacerme pasar por esto, pero que se debía a razones de seguridad. Fue entonces cuando lo comprendí todo. Todo tenía sentido.

Sólo hay dos personas que conocen los secretos de la mansión, El Sr. Spencer y yo mismo. Si me matan, el Sr. Spencer será el único. Pero ¿para qué? Aunque eso no me importa ahora. Esto es demasiado peligroso. Mi familia... Espero que estén bien. Tengo que escaparme...

Jessica, Lisa, rezo porque estéis a salvo.

26 de noviembre de 1967
¿Cómo puedo ser tan despistado? He perdido mi encendedor favorito, el que me regaló Jessica por mi cumpleaños. Y sin él me va a costar mucho más salir de este oscuro lugar.

El 13 de noviembre fue la fecha en que se firmó mi condena. Mi tía fue hospitalizada tres días antes. Jessica y isa iban a ir a visitarla. ¡Ojalá pudiera estar con ellas!

Un momento, acabo de acordarme de algo. Justo cuando me desmayé recuerdo que los hombres de las batas dijeron algo sobre mi familia, que lo más probable era que hubieran muerto... Rezo por que no sea verdad y que estén a salvo.

27 de noviembre de 1967
No sé cómo, pero conseguí salir de esa habitación. Me temo que escapar de la mansión no será tan fácil.

Tengo que superar todos los obstáculos. Ojos de tigre, emblema de oro... Tengo que intentar recordarlo todo por mi propio bien...

29 de noviembre de 1967
No consigo escapar. He probado todos los caminos posibles y debo afrontar la realidad; estoy atrapado.

Ya he estado en todas partes. Desde el laboratorio con sus grandes tubos de cristal llenos de formaldehído hasta esas cuevas oscuras y tétricas... ¿Qué puedo hacer? Al principio pensé que estaba delirando, pero ese zapato de tacón que encontré en el corredor... fue como un detonador. No podía dejar de pensar en Jessica.

No podría soportar que hubieran corrido mi misma suerte. ¡No! No puedo perder la esperanza... La esperanza de que sigan con vida.

30 de noviembre de 1967
No he comido ni bebido nada durante los últimos días. Creo que voy a volverme loco.

¿Qué me está pasando? ¿Por qué tengo que terminar así? El diseño de esta funesta mansión me tenía obsesionado. Tendría que haberme dado cuenta.

31 de noviembre de 1967
Atravesar el largo túnel, negro como la boca de un lobo, fue un infierno. Y todo para que no hubiera salida. Pero incluso a pesar de lo oscuro que estaba, algo me llamó la atención.

Con cuidado encendía la última cerilla que me quedaba para comprobar qué era. ¡Una tumba! Y grabado en la lápida estaba escrito mi nombre,

George Trevor"

Es ese instante la lucidez fue total. Esos bastardos sabían desde el principio que moriría aquí y he caído en su trampa. Es demasiado tarde. Estoy perdiendo la cordura. Tod se está desvaneciendo. Jessica... Lisa... Perdonadme.

Por mi orgullo, os he involucrado en todo este maldito asunto. Perdonadme. ¡Ofrezco mi vida a Dios a cambio de vuestra seguridad!

George Trevor

(Hay algo escrito a mano. No tiene fecha.)

Todo sigue igual. Nunca pensé que esta habitación que diseñé como un capricho terminara convirtiéndose en algo más. Aquí podré resguardarme durante un tiempo porque nadie conoce el secreto que se esconde tras la pintura.

Ni siquiera el Sr. Spencer.

El cuadro de un castillo... al fondo de la sala de arte.

ARCHIVO

NOTA ARRUGADA

Hoy, el Sr. Spencer me ha pedido que esconda algo donde nadie pueda encontrarlo. Y se me ha ocurrido lo siguiente: Si pudiera conseguir que lo protegiese uno de los animales más peligrosos que tenemos aquí, como ese asqueroso perro, nadie podría acercarse.

Según creo, el chucho se pasea por el ala oeste de la segunda planta y debería obedecer a la llamada de un silbato para perros.

Ahí es donde tú entras en acción. Supongo que eres el único que puede acercarse a ese maldito perro sin que termine contigo a dentelladas.

Así que eres el indicado para ponerle este collar. El objeto que me confió el Sr. Spencer está escondido dentro. Eres la única persona a la que puedo encargárselo. Por supuesto, si lo haces, recibirás una recompensa. ¿Te acuerdas de aquella cosita que siempre has querido tener?

A cambio de tus servicios, creo que puedo conseguírtela. Los dos saldríamos ganando...

Jon Toleman

ARCHIVO

BOTÁNICA: HIERBAS MEDICINALES

Es un hecho comprobado que existen muchas plantas con propiedades medicinales. Desde tiempos inmemoriales, se han utilizado para curar heridas y enfermedades. En este libro, hemos tomado como muestra tres de estas plantas, hierbas que crecen en las Montañas Arklay y que describiremos brevemente a continuación. Cada una tiene un color distinto y diferentes propiedades curativas.

La hierba verde reanima y ayuda a recuperar la fuerza física. La azul neutraliza las toxinas naturales. La hierba roja no parece tener ningún efecto por sí sola, aunque se ha observado que al mezclarla con la verde se potencia el efecto de ésta última.

En cuanto tengamos más datos, profundizaremos en las características de la mezcla de la hierba roja con otras. Mientras tanto lo mejor es experimentar, la única forma de adquirir conocimiento es a través de la propia experiencia.

ARCHIVO

INSTRUCCIONES PARA EL DEPÓSITO DE CADÁVERES

Tenemos nuevos datos respecto a esos "seres". Aunque parezcan bien muertos puede resucitar. Para evitar que vuelvan a "activarse" hay varios procedimientos.

Por el momento se conocen dos:

Incineración

Destrucción de la cabeza

En cuanto se descubran nuevos métodos se les notificará al respecto. Mientras tanto, para aquellos de ustedes con apego a la vida, hemos dejado combustible en la primera planta de la mansión. Tomen todo el que necesiten.

Encontrarán a su lado lo necesario para encender el combustible.

ARCHIVO

DIARIO DEL GUARDA

9 de mayo de 1998
Esta noche he echado una partida de poker con Scott y Alias del departamento de seguridad y Steve del de Investigación. Steve las tuvo todas consigo, pero yo creo que estaba haciendo trampa. ¡Maldito sea!

10 de mayo de 1998
Uno de los mandamás me dejó a cargo de una nueva criatura. Parece un gorila sin pelos. Según las instrucciones debo alimentarlo con animales vivos.

Cuando le eché un cerdo, la criatura empezó a jugar con él... le arrancó las patas y les sacó los intestinos antes de empezar a comérselo.

11 de mayo de 1998
A eso de las 5 de la mañana Scott me despertó. ¡Vaya susto que me dio!, llevaba puesto un traje protector. Me tendió uno y me dijo que me lo pusiera. Por lo visto, se había producido un accidente en el laboratorio del sótano, sabía que tarde o temprano algo así sucedería. Esos bastardos de investigación nunca descansan, ni siquiera de noche.

12 de mayo de 1998
Llevo el maldito traje espacial desde ayer. Me estoy empezando a poner verdoso y me pica por todas partes. Esos perros mugrientos se me han quedado mirando de una forma que no me gusta nada, así que hoy no les he dado de comer. ¡Para que aprendan!

13 de mayo de 1998
Hoy he ido a la enfermería porque tenía la espalda hinchada y me picaba. Me la han vendado y me han dicho que ya no necesito llevar el traje. Tengo mucho sueño, lo único que quiero hacer es dormir.

14 de mayo de 1998
Esta mañana he visto que me ha salido una enorme ampolla en el pie. Y al final no me quedó otra que arrastrar el pie hasta la perrera. Estaban muy calladitos, lo que no es nada normal. Entonces me di cuenta de que algunos se habían escapado. Quizás es su revancha por no haberles alimentado durante los últimos tres días. Si alguien se enterara, estoy apañado.

16 de mayo de 1998
Corren rumores de que dispararon al científico que intentó escapar de la finca ayer por la noche. Estoy ardiendo y me pica todo el cuerpo. Para rematar las cosas estoy sudando como un pollo. Me rasqué un poco el brazo donde me picaba y se desprendió un trozo de carne putrefacta. ¿Qué diablos me está pasando?

19 de mayo de 1998
Sin fiebre pero pica. Hoy hambriento y comí comida de los perros.

21 de mayo de 1998
Pica pica Scott vino con cara fea así que maté. Sabroso.

4
Pica.
Sabroso.

ARCHIVO

EPITAFIO DEL CIENTÍFICO

3 de junio de 1998

Mi queridísima Alma:

Antes de nada déjame que me disculpe por no haberte llamado. Un tipo con gafas de sol no nos dejó acercarnos al teléfono. Lo siento Alma.

Estoy aquí sentado intentando empezar por el principio y explicarte en pocas palabras todo lo que me ha pasado desde la última vez que hablamos y me parece imposible. Espero que cuando recibas esta carta te encuentres bien. Perdona que cambie tanto de tema, pero es que no es fácil para mí.

Incluso mientras te escribo noto como las ideas más simples se me van de la cabeza. He perdido los sentimientos de desesperación y confusión pero para descansar tranquilo antes debo abrirte mi corazón. Alma, créeme, por favor, porque te estoy contando la verdad.

Me llevaría horas contarte toda la historia y no me queda mucho tiempo así que te lo resumiré. Hace un mes hubo un accidente en el laboratorio y se escapó el virus que estábamos estudiando.

Los compañeros que fueron infectados están todos muertos o poco les queda. La enfermedad que nos aflige nos hace perder los sentidos. El virus erradica toda humanidad y fuerza a sus víctimas a buscar cualquier forma de vida y destruirla.

Incluso mientras te escribo estas letras, puedo oírles, arañar y golpear la puerta como simples animales hambrientos.

Alma, he intentado sobrevivir para poder volver a verte, pero mis esfuerzos sólo han retrasado lo inevitable. Estoy infectado y no hay cura posible excepto poner fin a mi vida antes de que pierda lo único que me distinga de ellos.

Mi amor por ti.

Dentro de una hora me adentraré en el sueño eterno, donde me espera la paz. Por favor, compréndeme. Lo siento tanto...

Martin Crackhorn

ARCHIVO

MENSAJE SOBRE SEGURIDAD

Confidencial
Para: "Responsable de la seguridad"
Fecha: 22 de julio de 1998 2:13

El Día X se está acercando. Ponga en práctica, y con diligencia, los siguientes procedimientos en menos de una semana.

1. Atraiga la atención del cuerpo S.T.A.R.S. a la finca y cambie los datos de combate del arma biológica para que acabe con ellos.

2. Recoja dos embriones de cada una de las muestras mutantes, a excepción de Tyrant. Deshágase de Tyrant.

3. Asegúrese de que todo el Laboratorio de Arklay queda desmantelado y destruido, incluido el personal y los animales para experimentación. Haga que sus muertes parezcan un accidente. Cuando haya cumplido con estas líneas de actuación, informe a la oficina central, que le proporcionará nuevas instrucciones.

Si por cualquier razón, no pudiera llevar las indicaciones a cabo en la fecha límite, informe de inmediato. En caso de situación de emergencia, póngase en contacto con la extensión número 5691.

Buena Suerte.

Oficina Central de Umbrella
Umbrella Inc.

ARCHIVO

NOTA DE SUICIDIO

22 de junio de 1998

Tenía que hacerlo. Hemos estado huyendo de esas cosas, ayudándonos el uno al otro para mantenernos con vida. Pero Robert ha empezado a presentar los síntomas. Tenía que hacerlo.

Esas malditas cosas son malvadas. No me quedaba otra opción. Él habría hecho lo mismo de haber estado en mi lugar. Después de sacarlo de su miseria, le tuve que dejar en el servicio. Probablemente soy el último que queda con vida...

¿Cómo diablos ha pasado esto? Nunca me perdonaré el haber participado en este proyecto. Supongo que he cavado mi propia tumba. No hay forma de escapar de esta casa demencial. Es solo cuestión de tiempo.

Todo está listo. Sólo necesito un poco de coraje para hacer lo que hay que hacer.

No quiero ni pensar en todas las cosas que he dejado a medias, pero mejor así que esperar a convertirme en uno de ellos. Compréndeme y déjame terminar mis días como un ser humano.

(Hay un mensaje al reverso.)

Linda, perdóname por favor...

ARCHIVO

INFORME SOBRE LA PLANTA 42

Han pasado cuatro días desde el accidente. La planta núm.42 está creciendo a un ritmo imparable.

Aunque todavía nos quedan muchas incógnitas que despejar, podemos afirmar que los efectos del virus T son mucho más visibles en esta planta que en el resto.

El virus T ha cambiado drásticamente la anatomía de su huésped, así como su tamaño. Al observar su estado actual, es difícil recordar su apariencia original. En todo el globo terráqueo no puede encontrarse nada como esto.

También hemos comprobado que la Planta 42 adquiere nutrientes que necesita de dos formas: La primera es la raíz, que de alguna forma ha conseguido llegar hasta el sótano.

Justo después del accidente, un científico se volvió loco y destruyó el acuario. Desde entonces, el sótano parece una piscina. Es posible que alguna de las sustancias químicas del agua sea la responsable del rápido crecimiento de la Planta 42.

Así que el siguiente paso será determinar de cuál se trata.

La segunda es una especie de bulbo, que ha aparecido en el techo del primer piso. Estamos seguros de que la planta se ha valido de los conductos de ventilación para llegar hasta allí.

Del bulbo han brotado una especie de enredaderas y creemos que también las utiliza para conseguir sus nutrientes. Cuando la Planta 42 siente una presa cerca, emplea las lianas como tentáculos para atraparla. Una vez en sus "brazos" le succiona toda la sangre.

También hemos notado que, en cierta forma, se comporta como un ser inteligente. Cuando la planta está capturando alguna presa o está quieta, las enredaderas se entrelazan obstaculizando el paso por la puerta para evitar que entren intrusos.

Lamentablemente, varios de nuestros científicos han sido víctimas de sus "abrazos". Por las historias que nos han contado los supervivientes, se observa un detalle:

Cuando las protuberancias con forma de pétalos muestran su interior, se vuelve mucho más agresiva.

Uno de los testigos creía que lo hacía para protegerse. El porqué se comporta de esa forma sigue siendo un misterio.

21 de mayo de 1998
Henry Sarton

ARCHIVO

EXPERIMENTO DE QUÍMICA ORGÁNICA

Las características celulares de la planta infectada con el Virus Tyrant de tan rápido crecimiento ya se han documentado en varios informes. Sin embargo, al repetir los experimentos hemos descubierto un dato nuevo bastante interesante.

Hemos averiguado que una de las sustancias químicas UMB, el Núm.20, contiene un componente que es tóxico para las células de la planta.

Así que le hemos dado al UMB Núm.20 un nuevo nombre: V-JOLT. Si nuestros cálculos son correctos, al aplicar V-JOLT directamente sobre las raíces de la planta, ésta debería marchitarse en unos 5 segundos.

El V-JOLT se consigue al mezclar VP y otros químicos UMB en la proporción adecuada. Al trabajar con estas sustancias debe tenerse sumo cuidado, ya que generan gases tóxicos si se mezclan incorrectamente.

Las características de los químicos UMB son las siguientes:

UMB Núm.3 : rojo
Amarillo-6 : amarillo
UMB Núm.7 : verde
UMB Núm.10 : naranja
VP-017 : azul
V-JOLT : marrón oscuro

ARCHIVO

FOTOGRAFÍA FAMILIAR Y NOTAS

(Hay algo escrito al dorso.)

Primera cepa del virus (10 nov. 1967)

- Jessica–Virus administrado: Tipo-A. Plasmolisis del tejido durante la activación de la célula. Fusión del virus: Negativa. Acción: Sujeto eliminado
- Lisa–Virus administrado: Tipo-B. Plasmolisis del tejido durante la activación de la célula. Fusión del virus: Positiva aunque retardada. Cambios corporales: Se observan resultados constantes. Estado: Observación preventiva continua
- George–Acción: Eliminado. (30 nov. 1967)

(Alguien ha dejado un diario.)

14 nov. 1967
Me he mareado un poco después de la inyección que me han puesto. No veo a mamá. ¿Adónde la habrán llevado? Me prometió que nos iríamos juntas. ¿Se habrá escapado ella sola y me habrá dejado aquí?

15 nov. 1967
Encontré a mamá. Comimos juntas. Estaba muy contenta hasta que me di cuenta de que no era ella.

No era mi mamá de verdad. Tenía la misma cara, pero era diferente por dentro. Tengo que encontrar a mi mamá. Tengo que darle su cara.

La he guardado. Nadie más puede tener a mi mamá. Me he pegado su cara para que se quede conmigo. Porque mamá estaba triste cuando la vi sin cara.

17 nov 19 7
dentro de la caja huelo a mamá. quizás es verdad mamá allí. caja de piedra dura. duele. cuerda de metal en medio. no veo a mamá por 4 piedras.

19
papa primero
mama segunda
dentro roJo y pegaJoso
blanko y duRo
no cierto maMa aki

no se papa
vi mama otra vez
blank pegao mama
ella no mueve
ella grita
¿por ke?
Solo kiero esta kon ella

4
mama
donde?
echo menos

Parece una carta

A mi querida Lisa:

Día a día noto como mi conciencia me va abandonando. Las inyecciones que le ponen a mami los hombres de blanco hacen que el picor disminuya. Hoy me pusieron otra y me dijeron que era "nutritiva".

Después de las inyecciones mami no puede pensar y se pone triste y se sorprende porque no puede recordarte todo el tiempo.

Mami está asustada. Asustada de olvidarlo todo, los recuerdos de papi y de ti... De vuestras caras, de lo que hacíamos juntos... Todo está empezando a desvanecerse en un lugar oscuro de mi mente.

Lisa, Lisa. ¡Lo que daría por darte un beso y abrazarte ahora mismo, para poder conservar los maravillosos recuerdos que tengo de ti y de tu papá!

Lisa no podemos seguir aquí. ¡Tenemos que escapar!

Escúchame Lisa. La única oportunidad que tenemos de hacerlo es cuando nos lleven al laboratorio juntas. Pretenderemos estar inconscientes y cuando los hombres de blanco no miren nos arriesgaremos.

Cuando salgamos de aquí, buscaremos juntas a papá. ¿Vale preciosa? Sé fuerte Lisa.

13 nov. 1967
Jessica Trevor

ARCHIVO

FOTO DE BARRY

Esta es la fotografía que cayó de la camisa de Barry.

(Hay algo escrito en la parte de atrás)

Te queremos Papá.

De tus dulces hijas
Moira y Polly

ARCHIVO

CARTA DEL CIENTÍFICO

8 de junio de 1998

Mi queridísima Ada:

Cuando leas esta carta, ya no seré la persona que conociste. Hoy comprobé el resultado de mi análisis y, como sospechaba, ha dado positivo.

Me siento al borde de la locura al pensar en mi inminente final. Daría lo que fuera por no tener que convertirme en uno de ellos.

Por lo que sé, tú no estás infectada. Sinceramente espero que no seas la última persona con vida aquí dentro pero, si así fuera, recoge el material de la sala de audiovisuales.

Activa, después, el sistema de autodestrucción de la sala de generadores y huye de aquí. Haz lo que esté en tus manos para hacer público todo el incidente.

Si las cosas funcionan con normalidad, deberías poder abrir las cerraduras con el sistema de seguridad.

He configurado la terminal de la sala pequeña de seguridad para que puedas acceder al sistema con mi nombre y el tuyo contraseña.

Necesitarás una clave más para abrir la cerradura de la puerta del nivel dos del sótano donde se encuentra la sala de audiovisuales.

Como medida de seguridad, la he codificado en una radiografía. Te conozco bien y estoy seguro de que podrás descifrarla sin problemas.

Sólo me queda una cosa más... lo último que te pido. Espero que nunca tengas que verme en este estado, pero si sucediera te ruego que pongas fin a mi sufrimiento. Espero que lo comprendas.

Gracias, Ada.

Siempre tuyo,
John

ARCHIVO

V-ACT

Varias pruebas indican que el gen mutante del Virus T afecta al genoma de su huésped. Por lo que hemos observado, cuando el huésped pierde la conciencia, su cuerpo entra en un estado de inactividad.

Durante dicho estado el virus se activa rápidamente y altera el metabolismo de su huésped, que poco a poco se va transformando en una criatura humanoide, que llamamos V-ACT.

La velocidad y el desarrollo muscular de estos seres es bastante notoria. Tras la transformación, se vuelven más ágiles y agresivos.

Ya hemos sufrido cuatro bajas al intentar alimentarlo, fue todo un baño de sangre. Tras este trágico y sangriento accidente, hemos decidido apodarlo "Cabeza Roja".

Este peligroso y preciado prototipo no puede quedarse aquí. Tenemos que averiguar una forma de domarlo. Su eliminación queda descartada, eso por descontado.

Al final, hemos decidido congelar el espécimen y resguardar su cuerpo en el sótano que hay bajo el cementerio.

ARCHIVO

FAX

Para: Departamento de Sanidad
Atenc.: Director de Sanidad
De: Comité de emergencias de Raccoon

El contenido de este fax es confidencial y está reservado a la persona a la que se dirige. Toda copia o revelación de su contenido a terceros está completamente prohibida.

Tras leerse su contenido, el fax debe ser destruido de inmediato.

Creemos que el daño ocasionado por el brote de Virus T será mayor de lo esperado inicialmente. Aquí hay varios puntos preocupantes:

Primer punto:
Más de la mitad de los científicos han sido infectados con el Virus T y han fallecido. También hemos recibido informes de que la mayoría de los supervivientes están empezando a presentar síntomas de infección.

Segundo punto:
Casi todo el personal del equipo de patrulla ha perecido. Por lo que corremos el riesgo de que nuestra investigación secreta salga a la luz. Se precisan acciones rápidas y contundentes para evitar la intrusión de los medios de comunicación.

Tercer punto:
Es muy probable que muchos de los especímenes anden sueltos por las instalaciones. Así que se prevé un mayor número de víctimas.

Por otra parte, estas bajas, aunque desafortunadas, muestran el éxito de la investigación. Se debe proceder con todo el rigor necesario para evitar que nuestros descubrimientos se hagan públicos.

Sospechamos que la primera intervención oficial provendrá de la policía estatal y del cuerpo especial S.T.A.R.S. Recomendamos se tomen las medidas convenientes antes de que esto suceda.

ARCHIVO

PROTOCOLOS DE SEGURIDAD

Nivel Uno

HELIPUERTO

Sólo para máximos cargos. Se harán excepciones en caso de emergencia.

Sótano Nivel Uno

PASAJE HACIA EL HELIPUERTO

La entrada está prohibida para todo el personal a menos que se acceda acompañado por un especialista o el responsable de la seguridad.

Se disparará sobre cualquier persona no autorizada que se interne en el helipuerto.

Ascensor

El ascensor se detiene durante las emergencias.

Sótano Nivel Dos

SALA DE AUDIOVISUALES

Para uso exclusivo del equipo de especialistas. Cualquier otro miembro del personal deberá solicitar autorización a Keith Arving, el responsable de la sala.

Sótano Nivel Tres

CALABOZO

El departamento de sanidad es el que dirige la prisión. Al menos uno de los especialistas (E. Smith, S. Ross o A. Wesker) deberá estar presente para manipular cualquier muestra vírica.

PUERTA DE TRIPLE SEGURO

No se permite la entrada a menos que se tengan todas las claves de acceso. Las terminales de salida, que se encuentran en cada una de las secciones a cargo de un investigador jefe, son las que proporcionan las claves de acceso que desactivan las cerraduras.

SALA DE GENERADORES

El componente principal utilizado como fuente de alimentación es la nitroglicerina. Sólo los supervisores de la oficina central tienen derecho de acceso a esta zona. Esta restricción puede no ser aplicable para los especialistas con una autorización especial.

TERMINALES DE CLAVE DE ACCESO

El uso y acceso a los terminales de salida está limitado a los investigadores jefes.

Sótano Nivel Cuatro

TOP SECRET

Sobre el progreso de "Tyrant" tras la inyección del Virus T...

(El resto es ilegible.)

ARCHIVO

OBSERVACIONES

Datos recogidos de las muestras: El descubrimiento del Virus G se remonta a 21 años antes de la primera inyección del virus cepa.

El "parásito prototipo", que hicimos traer desde un laboratorio en Francia, fue inyectado en el espécimen de muestra elegido.

El espécimen no rechazó el parásito ni mostró ninguna reacción negativa. El que no hubiera ningún tipo de reacción se volvió un misterio sin resolver. Pero creo haber dado en el clavo.

El "parásito prototipo" se estuvo incubando en el cuerpo del espécimen durante 21 años. Tras ese período de incubación, se produjo una mutación repentina. (Aunque "evolución" sería la palabra más apropiada para describirlo.)

Este hecho me abrió otras perspectivas en la investigación. Tras algunas modificaciones y ensayos, conseguí la fórmula para crear un virus "G" que superaba con creces los efectos de "T".

Este descubrimiento podría cambiar radicalmente la historia de las armas biológicas.

No puedo esperar a ver la cara de fastidio de Alexia cuando le anuncie los resultados de mi investigación. Por desgracia, tendré que esperar unos años más hasta que verifique del todo mis hallazgos.

William Birkin

DOCUMENTOS: RESIDENT EVIL 2

ARCHIVO

CORREO PARA EL JEFE

(Existe una "copia del correo para el jefe", pero el contenido es el mismo)

A: Brian Irons, Jefe del Dep. de Policía de Raccoon City

Hemos perdido las instalaciones del laboratorio de la mansión, debido a las acciones del operativo renegado, Albert Wesker. Por supuesto, su interferencia no tendrá efectos duraderos en nuestras continuas investigaciones del virus. Nuestra única preocupación actual es la presencia de los miembros de S.T.A.R.S. que aún quedan: Redfield, Valentine, Burton, Chambersy y Vickers. Si descubriese que S.T.A.R.S. tiene pruebas de las actividades de nuestras investigaciones, deshágase de ellos de tal manera que parezca ser un simple accidente. Continúe controlando sus avances y asegúrese de que ciertos conocimientos no lleguen al público. Annette seguirá siendo su contacto.

William Birkin

A: Brian Irons, Jefe del Dep. de Policía de Raccoon City

Siguiendo nuestro acuerdo, este trimestre he depositado la cantidad de US $10.000 en la cuenta como pago a sus servicios. El desarrollo del G-Virus, que se planea sustituya al T-Virus, está casi terminado. Una vez haya terminado, estoy seguro de que seré propuesto para ser miembro del consejo ejecutivo de Umbrella Inc. Es fundamental que tomemos precauciones extremas. Redfield y el resto de los miembros de S.T.A.R.S. todavía siguen intentando descubrir información sobre el proyecto. Continue controlando sus actividades y bloquee toda tentativa de investigación de las instalaciones subterráneas de investigación.

William Birkin

A: Brian Irons, Jefe del Dep. de Policía de Raccoon City

Tenemos un problema. He recibido la información de que la central de Umbrella ha enviado espías para recuperar mis investigaciones sobre el G-Virus. Hay implicado un número desconocido de agentes. No deben tener posibilidad de quitarme este proyecto, que representa el trabajo de toda mi vida.

Investigue a fondo toda la ciudad, buscando a personas sospechosas. Detenga a los sospechosos por cualquier medio que considere necesario y póngase inmediatamente en contacto conmigo a través de Annette. Con estas precauciones,

cualquier amenaza debería ser eliminada. No permitiré que nadie me robe mi trabajo sobre el G-Virus. Ni siquiera Umbrella...

William Birkin

ARCHIVO

DIARIO DEL SECRETARIO A

6 de Abril
He movido por accidente una de las estatuas de piedra del segundo piso, al apoyarme en ella. Cuando el jefe se ha enterado, se ha puesto furioso. Juro que casi me mata, gritándome que no vuelva a tocar la estatua nunca más. Si es tan importante, no debería dejarla al descubierto de esa manera...

7 de Abril
He oido que las obras de arte de la colección del jefe son objetos excepcionales, que valen una fortuna. No sé cuál es el mayor misterio: dónde encuentra esas cosas tan feas, o de dónde saca el dinero para pagarlas.

10 de Mayo
No me ha sorprendido ver venir hoy al jefe con otro marco grande en las manos. Esta vez era una pintura perturbadora de verdad, de una persona desnuda ahorcada. Me ha impresionado mucho ver la expresión del jefe cuando miraba de reojo esa pintura. Cómo puede alguien considerar eso una obra de arte, es algo que no logro comprender...

ARCHIVO

DIARIO DEL SECRETARIO B

8 de Junio
Cuando estaba ordenando el despacho del jefe, entró como una exhalación con cara de furia. Solo llevo trabajando dos meses aquí, pero es la segunda vez que le veo así. La última vez fue cuando me choqué contra esa estatua, pero esta vez parecía más agitado que nunca. Por un momento pensé en serio que me iba a hacer daño.

15 de Junio
Por fin he descubierto qué es lo que estaba escondiendo el jefe... Si se entera de que lo sé, mi vida correría serio peligro. Ya se está haciendo tarde. Voy a tener que hacerlo de día en día...

ARCHIVO

DIARIO DEL JEFE DE ALCANTARILLADO

28 de Junio
Hacía mucho tiempo, pero hoy he visto a Don y hemos hablado después de terminar nuestro trabajo. Me ha contado que ha estado enfermo en la cama hasta ayer. La verdad es que no me sorprende, con todo el tiempo que lleva trabajando aquí. Estaba sudando como un pollo y no dejaba de rascarse el cuerpo mientras hablábamos. Le he preguntado si tenía calor, pero se ha limitado a mirarme con cara rara. ¿Qué es lo que le pasa?

7 de Julio
Ultimamente el jefe Irons ha estado visitando el laboratorio con mucha frecuencia. No sé qué es lo que está haciendo ahi, pero siempre tiene aspecto ceñudo. La expresión de su cara es más extraña de lo normal... Yo creo que es por las peticiones imposibles del doctor Birkin. De todas maneras, me compadezco del jefe. Después de todo lo que ha hecho por la ciudad, no se merece esto.

21 de Julio
Yo no bebo casi nunca porque estoy en el turno del cementerio, pero supongo que no me puedo quejar, ya que así es como me gano la vida.

16 de Agosto
El jefe Irons hoy ha venido tarde, más ceñudo de lo que normalmente está. He intentado bromear con él para animarle, pero no le ha parecido gracioso. ¡Ha sacado la pistola y me ha amenazado con dispararme! He podido calmarle, pero ese tipo debe tener problemas serios. Sabe que no puede entrar en el laboratorio sin mi ayuda y mi medalla. ¿Esto es lo que significa para el jefe "Todo por la Patria"?

21 de Agosto
William me ha informado de que la policía y la prensa han empezado una investigación sobre los asuntos de Umbrella. Dice que la investigación será por toda la ciudad y que hay la posibilidad de que incluso busquen en las alcantarillas. Me ha pedido que suspenda todas las operaciones de la instalación de alcantarillado de Umbrella hasta que haya terminado la investigación. La alcantarilla todavía se utilizará como pasaje, pero ha recalcado que tenemos que tener muchísimo cuidado y que si alguien se entera de esta operación, me quedo sin trabajo.

ARCHIVO

DIARIO DEL JEFE

23 de Septiembre
Se acabó. Esos imbéciles de Umbrella por fin lo han hecho... A pesar de todas sus promesas, han arruinado mi ciudad. Pronto todas las calles estarán infectadas por zombies. Estoy empezando a pensar que puede que yo mismo esté infectado.

¡¡Si eso es verdad, voy a matar a toda la ciudad!!

24 de Septiembre
He tenido éxito en crear confusión entre la policía, tal y como había planeado. Me he asegurado de que no venga nadie de fuera a ayudar. Con los retrasos en las acciones de la policía, nadie tendrá oportunidad de escapar vivo de mi ciudad. Me he encargado personalmente de que todas las rutas de escape desde dentro de la comisaría también estén cortadas. Todavía hay algún superviviente intentando escapar a través de los niveles inferiores, pero yo me encargaré de que no salga nadie.

26 de Septiembre
He cambiado de opinión sobre los supervivientes que todavía quedan. He decidido cazarlos yo mismo. He disparado a Ed por la espalda hace menos de una hora. Me he quedado mirando como se retorcía de dolor en el suelo en medio de un charco de sangre. La expresión de su cara era totalmente exquisita. Se murió con los ojos totalmente abiertos, mirándome. Ha sido muy bonito. ¿seguirá todavía viva la hija del alcalde? Le dejé escapar para poder cazarla más tarde... Voy a disfrutar de mi nuevo trofeo. Si, congelada para siempre en la postura en la que yo elija ponerla.

ARCHIVO

MEMORANDUM DE LA POLICÍA

23/8/1998
Esta carta es para informar a todos sobre el reciente traslado de equipamiento que ha tenido lugar durante la reorganización de la comisaría.

La caja fuerte con cerradura de cuatro dígitos ha sido trasladada de la oficina de S.T.A.R.S. en el segundo piso, a la oficina del Este en el primer piso.

2236"

Dept. de Coordinaciones de la Policía de Raccoon.

ARCHIVO

DIARIO DEL GUARDA

11 de Agosto
Por fin he tenido la oportunidad, después de siglos, de ver la luz del día, pero no me ha animado mucho. El jefe me ha regañado por no atender a mis tareas mientras estaba en la torre del reloj. Hay una cosa que todavía no entiendo: el jefe parecía estar más preocupado porque estuviera en la torre del reloj, que porque no atendiera a mis tareas. De todas maneras, ¿por qué estaría prohibido el acceso a la torre?

5 de Septiembre
Hace poco hablé con el viejo que trabaja en el desguace de atrás. Se llama Thomas. Es un hombre callado y parece que le encanta el ajedrez. Incluso ha llegado a diseñar una llave y una cerradura especiales grabadas con piezas de ajedrez para una de las puertas del vertedero. Hemos quedado para jugar al ajedrez mañana por la noche. No me dejo de preguntar lo bueno que será. Una cosa que me ha estado preocupando sobre él es que siempre se está rascando... ¿Tendrá algún tipo de enfermedad en la piel o simplemente es un maleducado?

9 de Septiembre
Thomas era un jugador mucho mejor de lo que me había imaginado. Yo creía que era un jugador más o menos decente, pero ha hecho un buen trabajo bajándome los humos. Lo único que creo que supera su habilidad con el ajedrez, es su apetito. Durante toda la partida no hablaba de otra cosa más que de comida. Sonaba bastante sano, pero no tenía buen aspecto... Me pregunto si estará bien.

12 de Septiembre
Se suponía que iba a jugar otra partida de ajedrez con Thomas, pero la hemos tenido que cancelar porque no se ha estado encontrando muy bien. Ha venido a verme, pero le he dicho que se fuera a descansar, porque literalmente parecía un muerto viviente. El insistió en que estaba bien, pero se notaba que tenía algún problema. Pensando en ello, yo tampoco me he sentido demasiado bien últimamente...

ARCHIVO

INFORME DE LA PATRULLA

20 de Septiembre 9:30 PM
Informa: Sargento Neil Carlsen

Hemos recibido un informe de un individuo sospechoso merodeando por las alcantarillas a las afueras de Raccoon City. Investigué la zona y localicé al individuo, pero se escapó corriendo antes de que pudiera interrogarle. Recuperé los siguientes objetos: Una pequeña cantidad de explosivo plástico C4, un detonador electrónico, balas 9x19 parabellum, telescopio de infrarrojos (roto).

Fin del informe.

ARCHIVO

PELÍCULA B

Rodado delante del sastre Arukas.

Convertido en un zombie en dos horas.

El sujeto se quejó repentinamente de una gran agitación de la epidermis, además de las sensaciones de nausea. Esto sucedió hasta el momento en que perdió el sentido.

Rodado por Ben Bertolucci

ARCHIVO

INFORME DE OPERACIÓN 1

26 de Septiembre
El Dep. de Policía de Raccoon fue inesperadamente atacado por zombies. Muchos han resultado heridos y todavía más muertos.

Durante el ataque, nuestro equipo de comunicaciones resultó destruido y ya no tenemos contacto con el exterior.

Hemos decidido llevar a cabo una operación con la intención de rescatar a los posibles supervivientes, así como evitar que este desastre se extienda más allá de Raccoon. Los detalles de esta operación son los siguientes:

Seguridad del armamento y la munición:

El jefe irons ha expresado su preocupación respecto al tema del terrorismo, debido a una serie de incidentes sin resolver. El mismo día del ataque de los zombies, tomamos la decisión de repartir todas las armas diseminándolas por todo el edificio, como medida temporal para evitar su posible captura. Por desgracia, esta decisión ha hecho que nos sea extremadamente difícil localizar todas las reservas de munición. Recuperar toda esta munición desperdigada se ha convertido en nuestra principal prioridad.

Abrir el almacén de armas:

Como se ha dicho antes, va a ser extremadamente difícil asegurar toda la munición.

No obstante, todavía queda una provisión considerable en el almacén de armas subterráneo. Por desgracia, la persona a cargo de la tarjeta que abre el almacén de armas está desaparecida y no hemos podido encontrar la llave. Uno de nuestros interruptores se estropeó durante la batalla y las cerraduras electrónicas no funcionan en ciertas zonas. Es de máxima prioridad restaurar la energía en la sala de energía y asegurar esas cerraduras.

Grabado por: David Ford

Informe de Operación

27 de Septiembre

1:00 PM. La barricada del oeste ha sido atravesada y a esto le siguió otro intercambio. Protegimos temporalmente a los heridos en la sala de confiscaciones del primer piso. Doce personas más fueron heridas en la batalla.

Grabado por: David Ford

Informe Adicional

Tres personas más murieron después de la aparición de una criatura, hasta el momento, desconocida. Esta criatura se identifica por tener partes del cuerpo sin piel y garras como cuchillas. Sin embargo, su característica más distintiva es una lengua en forma de lanza, capaz de atravesar, en un instante, un torso humano. La cantidad de estas criaturas, así como su procedencia, siguen siendo un misterio. Por ahora hemos llamado a esta criatura "Licker" y actualmente estamos en proceso de desarrollar contramedidas para afrontar esta nueva amenaza.

ARCHIVO

INFORME DE OPERACIÓN 2

28 de Septiembre

Madrugada, 2:30: Zombies invadieron la sala de operaciones y se desencadenó otra batalla. Perdimos a cuatro personas más, incluyendo a David. Ya solo quedamos cuatro, incluyéndome a mí. No hemos podido asegurar la reserva de armas y la esperanza de que sobrevivamos sigue disminuyendo. No vamos a durar mucho más... Hemos acordado un plan para escapar a través de las alcantarillas. Hay un camino que llevA desde el subsuelo de la comisaría hasta el colector de aguas residuales. Desde ahí deberíamos poder entrar a las alcantarillas. El único inconveniente es que no hay garantía de que el colector de aguas residuales esté libre de posibles peligros. Sabemos que nuestras posibilidades en las alcantarillas son pocas, pero cualquier cosa es mejor que quedarnos sentados aquí esperando a que nos maten.

Para conseguir más tiempo, hemos cerrado la única puerta que da al subsuelo, la que está en la oficina del Este. Hemos dejado la llave detrás, en la oficina del Oeste, ya que no es probable que ninguna de estas criaturas tenga inteligencia suficiente para encontrarla y abrir la puerta.

Rezo por que este informe de operaciones sea de ayuda para quienquiera lo encuentre.

Grabado por: Elliot Edward.

ARCHIVO

MEMO A LEON

A Leon S. Kennedy

Enhorabuena por tu asignación al departamento de policía de Raccoon City. Todos esperamos con ansia tenerte en nuestro equipo y prometemos cuidarte en todo lo posible.

¡Bienvenido a Bordo!

De todos los chicos del D.P.R.

ARCHIVO

FAX DEL JEFE DE ALCANTARILLADO

Lista de Usuarios de la Instalación de Conexión

El primer y tercer miércoles del mes, Angelica Margaret, jefe de mantenimiento, utilizará las instalaciones. Asegúrese de reducir los niveles de humedad en la instalación activando el ventilador, ya que el equipo que utilizará es sensible a los efectos del vapor de agua.

El 28 de cada mes, el transportista de productos químicos, Don Weller, utilizará la

instalación. Los productos que transporta son extremadamente volátiles. Se deberían tomar precauciones extremas durante su transporte.

El 6 y el 16 de cada mes, el jefe de policía Brian Irons, visitará la instalación para atender a las reuniones regulares que tienen lugar en el laboratorio.

El cuarto viernes en meses alternos, William Birkin utilizará la instalación para dirigir un seminario de formación para la sucursal en Chicago de Umbrella Inc. Como la probabilidad de un ataque al Dr. Birkin será alta, tome todas las medidas concebibles para proteger su vida. Se le informará de todos los posibles visitantes y de su hora de llegada cuando sea necesario. Guíe sanas y salvas a esas personas a su destino. Esperamos lo mejor de usted.

Charles Coleman. Jefe de Seguridad
Central de Umbrella

ARCHIVO

MANUAL DE SEGURIDAD DEL LABORATORIO

Medidas de Seguridad en Caso de Emergencia

En caso de un escape incontenible de material biológico peligroso, todas las medidas de seguridad serán dirigidas a las instalaciones de transporte subterráneo. En caso de que se detectara cualquier anormalidad en la carga en tránsito, todos los materiales serán transportados automáticamente de la zona de carga, al tren de alta velocidad designado. En este punto, todos los materiales serán inmediatamente aislados y desechados.

En el caso de una emergencia de Clase 1, el tren entero será purgado y desechado sin demora.

En el caso de que el laboratorio mismo resulte contaminado, la ruta más al norte, actualmente utilizada para el transporte hasta la instalación, será designada como ruta de escape de emergencia. Esta ruta asegurará el paso hasta el punto de relevo fuera de los límites de la ciudad.

Queda terminantemente prohibido revelar cualquier información sobre las investigaciones llevadas a cabo aquí o de la existencia de estas instalaciones. Debido a que es de máxima prioridad mantener todas las investigaciones en secreto, bajo circunstancias extremas, se podría negar el acceso a las rutas de escape.

ARCHIVO

PELÍCULA A

Código Experimento.
Cuerpo Humano G

15/9 15:24

ARCHIVO

PELÍCULA C

Código de Desarrollo:T-103

Debido al metabolismo acelerado relacionado con la serie 00 anterior, este sujeto posee capacidades de regeneración ejemplares.

Archivo de Datos PH-X016

ARCHIVO

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL GAS P-ε

Prestar atención inmediata a este informe

Se ha probado que el gas P-ε es capaz de incapacitar a todas las B.O.W. (Armas Bio Orgánicas) conocidas. Por lo tanto, ha sido designado para uso de emergencia en caso de un escape de B.O.W. Los informes basados en los datos recogidos anteriormente a los incidentes, indican posibilidades de efectos secundarios negativos. El gas P-ε ha demostrado debilitar las funciones celulares de las B.O.W. No obstante, las exposiciones repetidas o prolongadas resultan en la creación de anticuerpos adaptativos al agente.

Además, se ha observado que algunas especies absorben el gas P-ε como una fuente de nutrientes y utilizan las toxinas extraídas contra cualquier cosa percibida como amenaza. El uso del gas P-ε debería estar severamente restringido únicamente a casos extremos. Solicitamos urgentemente que la autoridad revalúe el sistema de despliegue del gas P-ε. Rogamos otra revaluación tenga lugar inmediatamente.

2ª Sala de I+D/Equipo de Seguridad.

ARCHIVO

REGISTRO DE USUARIO

Registro de Usuario Temporal para la Sala de Experimento Cultural

Nombre de Usuario: "GUEST"
Contraseña: Ninguna
Válido durante 24 horas.

ARCHIVO

INSTRUCCIONES PARA LA SÍNTESIS DEL ANTÍGENO DEL G-VIRUS: G-VACUNA

Nombre en clave de la Vacuna "DIABLO"

Cualquier ser infectado por el G-Virus se reproducirá por la impregnación de un embrión dentro de otro ser viviente. Excepto si es rechazado por el receptor, el embrión sufrirá un proceso gradual de invasión celular, infectando las células del receptor a nivel molecular, ya que vuelve a escribir su ADN. Una vez la metamorfosis esté terminada, el receptor podrá continuar su ciclo de auto-replicación. La duración del proceso variará de un sujeto a otro. En las primeras fases de la invasión celular, es posible detener el avance de la metamorfosis con la administración del antígeno G-Vacuna. El siguiente procedimiento detalla su síntesis. La creación de la vacuna requiere de la vacuna base.

Esta se puede conseguir con el activador VAM. Primero se ajusta el cartucho vacío del VAM y se activa. Después de unos momentos, el proceso estará terminado y la vacuna base de color blanco se introducirá en el cartucho automáticamente. A continuación cuando se encienda la luz verde de confirmación, se extrae el cartucho y se avanza al siguiente paso. Una vez la vacuna base esté preparada, se introduce en la máquina de síntesis de vacuna que está en la sala de experimentación del nivel P-4. La máquina está totalmente automatizada y sólo necesita que el usuario pulse el botón de inicio de la secuencia. En este momento, el programa se ejecutará automáticamente y la síntesis estará terminada en aproximadamente 10 segundos. Debido a que la síntesis de DIABLO es un proceso extremadamente delicado, la calidad puede variar a causa de ligeras descargas o cambios de temperatura. Se requiere extremo cuidado para conseguir resultados adecuados.

ARCHIVO

DIARIO DE CHRIS

8 de Agosto
Hoy he vuelto a hablar con el jefe, pero se ha negado a escucharme. Estoy seguro de que Umbrella realizó investigaciones del T-Virus en esa mansión. Cualquiera que resulte infectado se convierte en un zombie. Pero la mansión entera desapareció en aquella explosión, junto con cualquier prueba incriminatoria. Como Umbrella da trabajo a tanta gente en la ciudad, nadie quiere hablar del incidente. Parece que me estoy quedando sin opciones.

17 de Agosto
Hemos estado recibiendo muchos informes locales sobre apariciones aleatorias de extraños monstruos por toda la ciudad. Esto debe ser obra de Umbrella.

24 de Agosto
Con la ayuda de Jill y Barry, por fin he obtenido información vital sobre este caso. Umbrella ha empezado a investigar el nuevo G-Virus, una variación del T-Virus original. ¿No ha hecho ya suficiente daño? Lo hemos hablado y hemos decidido volar hasta la central de Umbrella en Europa. No voy a decir nada a mi hermana sobre este viaje, porque la pondría en peligro.

Por favor Claire, perdóname.

ARCHIVO

PELÍCULA D

Recluta"

Fotografía de Rebecca en el equipo de Basket de S.T.A.R.S.

ARCHIVO

MENSAJE A CHRIS

Dep. de Policía Federal
Informe de Investigación Interna

Chris Redfield
Dep. de Policía de Raccoon City.
División S.T.A.R.S.

En contestación a su solicitud, hemos realizado nuestra investigación interna y hemos descubierto la siguiente información:

1) Con respecto al G-Virus actualmente desarrollado por Umbrella Inc.

Hasta el momento no está confirmado ni siquiera que exista el G-Virus. Seguimos Investigando.

2) Con respecto a Brian Irons, Jefe del Dep. de Policía de Raccoon City.

Al parecer el Sr. Irons ha recibido una gran suma de dinero en sobornos de Umbrella Inc. durante los últimos cinco años. Aparentemente estaba involucrado en el encubrimiento del caso del laboratorio de la mansión además de otros incidentes en los que Umbrella parece tener una implicación directa. El Sr. Irons ha sido arrestado durante sus años de estudiante universitario, acusado de violación. Se sometió a un examen psiquiátrico a causa de las acusaciones, pero fue puesto en libertad debido a la sola existencia de pruebas circunstanciales, asi como por su excelente expediente académico.

Ante esto, se recomienda extremar las precauciones al tratar con él.

Jack Hamilton,
Jefe de Sección
Investigaciones Internas
Departamento de Policía Federal
de los Estados Unidos.

ARCHIVO

NOTA DE ROBERT

¿Cómo ha podido ocurrir esto, Barry? La ciudad ha sido invadida por zombies y se ha convertido literalmente en un infierno en la tierra.

Como bien sabes, mi preocupación por la ciudad es tan grande como la tuya. He estado esperando tu llegada dando por hecho que aún seguías por la zona, pero el riesgo de que mi tienda sea asaltada por los zombies se ha hecho demasiado grande.

Ya he distribuido la mayoría de armas y munición a los supervivientes de la ciudad, incluyendo la "Raging Bull" que me encargaste. Espero que lo entiendas, dadas las circunstancias. En cualquier caso, no tengo intención de sacrificar mi vida absurdamente, así que me refugiaré en Stone Ville.

Si encuentras este mensaje, reúnete conmigo allí. Podremos ir de pesca...

Robert Kendo

ARCHIVO

NOTA DE JILL

Todo empezó un día normal de septiembre, en un día como otro en Raccoon City, una ciudad controlada por Umbrella.

Nadie se atrevía a llevarles la contraria. Eso y la falta de coraje acabaría llevándolos a su perdición.

Supongo que debían sufrir las consecuencias de sus actos, pero no habría clemencia alguna. Si al menos hubieran tenido la valentía de luchar...

Aunque es cierto que una vez el mecanismo de la justicia se pone en marcha, nada puede frenarlo. Nada.

Era la última oportunidad de Raccoon City... y mi última oportunidad, mi única escapatoria...

ARCHIVO

INFORME DE JILL

24 de julio de 1998

Bosque Raccoon:

Los siguientes documentos fueron encontrados en unas instalaciones propiedad de la Corporación Umbrella:

"Material publicitario de las armas bio orgánicas de Umbrella"

Cód. desarrollo: MA-39 Cerberus

Cód. desarrollo: MA-121 Hunter

Cód. desarrollo: Fi-3 Neptune

Cód. desarrollo: T-002 Tyrant

Además de los anterior, se cree que varias B.O.W., además de estas, fueron creadas por infección accidental.

Durante el transcurso de las pruebas, se descubrió que el contagio no se limita a seres humanos; puede plantear peligrosos riesgos en formas de vida animales y vegetales.

Aún no se han encontrado medios efectivos de controlar este contagio.

Jill Valentine
Equipo Alpha de S.T.A.R.S.
Departamento de Policía de Raccoon City

ARCHIVO

NOTA DEL REPORTERO

Mientras escribo esto, mis manos tiemblan de rabia y terror. Los militares han bloqueado la salida a los habitantes de esta ciudad. I pese a que me alegro por los supervivientes de la ciudad, me da la impresión de que ha sido la decisión más acertada. No pueden permitirse que la enfermedad vaya más allá.

Voy a hacer mi máxima prioridad el descubrir que ha causado este incidente increíblemente peligroso. Por ahora, sólo he descubierto que la enfermedad no se transmite por el aire.

ARCHIVO

INSTRUCCIONES DE LA OPERACIÓN

Las órdenes para el agente especial Hunk son las siguientes:

- Penetrar en los laboratorios de Umbrella localizados en las afueras de Raccoon City.
- Recuperar la muestra del virus G del Dr. William Birkin.
- Está autorizado a usar los medios que sean necesarios para conseguir dicha muestra.
- Tras la obtención, la muestra debe ser enviada a Loire Village.
- Fracasar en esta misión no es una opción.

Christine Henri
Directora de las instalaciones de I+D
Filial francesa

ARCHIVO

NOTA DE BRAD

¡¡No!! ¡Es ese monstruo de traje negro otra vez! ¡¿Por qué sigue persiguiéndome esa cosa?! ¿Qué he hecho? Tiene que ser alguien con un humor enfermizo que me está gastando una broma.

Si hubiera sabido que las cosas acabarían así, hubiera abandonado S.T.A.R.S. hace mucho tiempo.

Pero quejarme ahora no me ayudará. Sé que estoy acabado... Oh... Apuesto que en mi ciudad natal, Delucia, las plantas ya han florecido. Si al menos pudiera verlas una vez más antes de morir...

Brad Vickers

ARCHIVO

UN ANUNCIO BREVE

¡¡Nuevos puestos disponibles!!

Umbrella Inc. Sucursal de Raccoon. JORNADA COMPLETA (incluidas prestaciones).

¿QUIÉNES SOMOS?
Como corporación farmacéutica número uno en el mundo, buscamos constantemente nuevas formas de expansión y crecimiento.

¿QUÉ BUSCAMOS?
Buscamos a personas saludables, dedicadas y únicas, de cualquier raza, religión o sexo.

PUESTOS DISPONIBLES
Ventas, servicios, producción, etc.

Requisitos:
No se necesita experiencia, pero debes gozar de buena salud.

¡También disponibles puestos en el extranjero! (Por favor indica tu preferencia en la solicitud.)

ARCHIVO

INFORME SOBRE EL PROGRESO DEL MA121

Como resultado de los planes de mejora programados para el MA120, se ha completado la producción de la última B.O.W. multi función, el MA121-Hunter.

Aunque el Hunter ha demostrado un alto rendimiento, superando las expectativas como B.O.W., seguimos interesados en crear productos aún mejores con altos niveles de utilidad y mayor potencia, así que se están en desarrollo los Hunter-R y otras B.O.W.s mejoradas.

No debería haber falta aplicaciones prácticas para los productos se encuentran en desarrollo en estos momentos.

William Birkin

ARCHIVO

MEMORÁNDUM DE UMBRELLA

Estimado Dr. Birkin,

Me han informado de que tenemos escasez de APL-14 en estos momentos. Para solventar este problema le pido a usted y a otros laboratorios que donen cinco cajas de APL-14 a nuestras instalaciones inmediatamente.

Para su información, hemos descubierto que nuestra base en el Polo Sur es la principal responsable de esta escasez.

Estamos tomando las medidas necesarias para prevenir que ésto vuelva a suceder en el futuro. Y no se preocupe, la reputación de los Ashford ya está irremediablemente tocada.

Se agradecería una pronta respuesta.

Saludos,
Joel Allman
Vicepresidente
Sucursal de USA
15 de Septiembre

ARCHIVO

PANFLETO DE RACCOON CITY

Guía de la ciudad n.º 12

Un rápido vistazo

¡Hola y bienvenidos a Raccoon City! Como se habrá dado cuenta, se trata de una ciudad limpia y tranquila dedicada a las familias. Raccoon City se ha asociado con nuestros amigos de Umbrella Inc., para poder generar unos niveles crecimiento y estabilidad sin precedentes. Umbrella Inc. es una corporación muy aclamada y con gran capital que se preocupa por sus empleados. Han contribuido a la creación de muchas instalaciones públicas para hacer de esta ciudad un lugar mejor para todos.

De cara al tiempos venideros, continuaré dando apoyo a Umbrella Inc. en cuanto a sus futuros desarrollos empresariales.

Por favor, disfrutad de la estancia en mi amada ciudad. Gracias

Michael Warren
Alcalde de Raccoon City

ARCHIVO

INFORME DE REBECCA

El 23 de Julio, se encontró un vehículo de la policía militar en las montañas Arklay. Se hallaron los cuerpos de los miembros de la policía militar y otro no identificado se encontraron junto al vehículo.

Según información de las autoridades militares, el cuerpo fue identificado como el del ex teniente Billy Coen, que había sido sentenciado a muerte por un tribunal militar el 22 de Julio.

Mientras Coen era transferido por los escoltas militares de la marina, debieron sufrir algún tipo de accidente. Los cuerpos estaban gravemente magullados, al parecer desgarrados por animales salvajes no identificados.

Al dia siguiente volvimos al lugar para recuperar los cuerpos, pero no pudimos encontrarlos en ninguna parte.

Las autoridades han solicitado que le entreguemos el cuerpo de Coen como prueba de su muerte, pero debido a las circunstancias descritas aquí, será difícil poder recuperar el cadáver.

Pido que se cierre temporalmente el caso hasta nuevo aviso.

Rebecca Chambers
Equipo Bravo de S.T.A.R.S.
Departamento de Policiía de Raccoon City

ARCHIVO

INFORME DE CHRIS

Apreciado Jefe,

A continuación expongo mi informe de lo que llevó a la explosión de la mansión:

El 23 de Julio, el equipo Bravo de los S.T.A.R.S., liderado por el capitán Marini, fue a investigar los extraños homicidios ocurridos en las montañas Arklay. Tras perder el contacto con el helicóptero, salió el equipo Alpha de los S.T.A.R.S., liderado por el capitán Wesker.

Encontramos los restos del helicóptero del equipo Bravo en el suelo. Justo después de aterrizar fuimos atacados por unos perros sedientos de sangre. Más tarde descubrimos que eran perros zombie, puesto que no se inmutaban por nuestros disparos.

Cuando mataron a Joseph Frost, nos vimos obligados a retirarnos a una mansión cercana. Tras varias investigaciones, supimos que se trataba en realidad de un laboratorio secreto de Umbrella Inc.

Todos los investigadores se habían transformado en zombies por culpa de algún tipo de virus desconocido. También descubrimos que Umbrella estaba usando el laboratorio como área de pruebas para nuevas armas bio orgánicas.

Encontramos los cadáveres de algunos de los miembros del equipo Bravo, incluyendo a Enrico Marini, Kenneth Sullivan, Forest Speyer y Richard Aiken. Pensamos que sus muertes fueron causadas por esas armas bio orgánicas.

Tras eso, descubrimos que el capitán Wesker en realidad trabajaba para Umbrella, y que los equipos Alpha y Bravo estaban siendo usados como sujetos de prueba vivos para probar las armas bio orgánicas. ¡Wesker nos había traicionado!

Pudimos sobrevivir a esa pesadilla por los pelos. Sin embargo, como la mansión explotó, no hay pruebas corroboren nuestras afirmaciones acerca del laboratorio secreto de Umbrella o de las armas bio orgánicas.

El fenómeno zombie que ha estado sucediendo en la ciudad es extremadamente similar a los zombies que vimos en la mansión. Sospechamos que Umbrella está relacionada de algún modo con todo esto.

Para resolver este misterio y poner fin a los zombies que deambulan por la ciudad, propongo que iniciemos una investigación formal acerca de Umbrella.

Gracias por la atención prestada a este hecho extremadamente importante.

Chris Redfield
Equipo Alpha de S.T.A.R.S.

ARCHIVO

INFORME DEL VIRUS PROGENITOR

El virus Progenitor fue descubierto por Ozwell E. Spencer. Y fue él quien fundó Umbrella Inc.. A medida que pasaba el tiempo, la investigación de Spencer fue pasando a manos del Doctor J. Marcus. Sin embargo el Dr. Marcus abusó de su poder y tuvo que ser despedido.

Para suceder al Dr. Marcus, vino el Dr. William Birkin. Los experimentos del Dr. Birkin dieron lugar a impresionantes resultados, incluyendo el T-virus. Se cree que terminará en un futuro cercano el G-virus, aún más poderoso.

En estos momentos, las investigaciones con el virus Progenitor están teniendo lugar en nuestros laboratorios de todo el mundo. Esperamos descubrir pronto otros nuevos virus.

DOCUMENTOS: RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

ARCHIVO

DIARIO DE JILL

7 de Agosto
Han transcurrido dos semanas desde aquel día. Se me han curado las heridas, pero no puedo olvidarlo. Para la mayoría de la gente ya es historia. Pero para mí, cada vez que cierro los ojos, recuerdo todo claramente. Zombies comiendo carne humana y los gritos de mis compañeros moribundos. No, las heridas de mi corazón no han cicatrizado aún...

13 de Agosto
Chris ha estado causando muchos problemas últimamente. ¿Qué le pasa? Apenas habla con los otros policías y está continuamente irritado. El otro día, le dio un puñetazo a Elran del departamento de delitos infantiles, por echarle café a la cara accidentalmente. Detuvo a Chris inmediatamente, pero cuando me vio, me guiñó un ojo y se fue. Me pregunto qué le ocurrió...

15 de Agosto
Medianoche. Chris, que ha estado ausente por "vacaciones", me llamó y fui de visita a su apartamento. En cuanto entré en su cuarto, me mostró un par de hojas de papel. Formaban parte de un informe sobre la investigación de virus titulado simplemente "G". Después, Chris me dijo: "La pesadilla todavía continúa". Continuó diciendo: "Aún no ha terminado. Desde aquel día, ha estado luchando solo, sin descanso, sin decirme nada.

24 de Agosto
Chris se ha marchado de la ciudad para irse a Europa. Barry me dijo que mandaría a su familia a Canadá y después seguiría a Chris. Yo decidí quedarme en Raccoon City un tiempo porque sé que las instalaciones de investigación en esta ciudad serán muy importantes para todo el caso. Dentro de mes más o menos, me reuniré con ellos en algún lugar de Europa. Entonces empezará la verdadera batalla...

ARCHIVO

FAX DE LA TIENDA DE ARMAS KENDO

A los chicos de S.T.A.R.S.

Tengo buenas noticias para vosotros de mi hermano Joe. Ha terminado la nueva pistola de uso oficial. Es la M92F S.T.A.R.S. Special, pero él la llama "Filo de Samurai". Es la más equilibrada de las armas acostumbradas de Kendo. Joe dijo: "Si no le dais al objetivo tendríais que llevar un chupete en lugar de un arma en la pistolera. Se repartirán los productos con la documentación apropiada. Estoy seguro de que os sorprenderá ver las excelentes piezas que se utilizan para la M92F. Sé que querréis darle las gracias a la buena gente que los ha desarrollado.

Sinceramente,
Robert Kendo
Tiendas de Armas Kendo

ARCHIVO

INFORME DE MARVIN

Informe"
24 de Septiembre

Existen documentos que informan sobre un robo en el edificio municipal antes del amanecer. Se dañó un reloj con perlas incrustadas en la puerta principal. Faltan dos de las doce piedras que decoran la esfera del reloj. Debido a la falta de oficiales disponibles por el momento, no me queda otra elección que suspender la investigación del caso.

Firmado,
Marvin Branagh

Informe

26 de Septiembre

Al leer el informe de la autopsia de un hombre de 42 años, dueño de un restaurante, he descubierto que tiene una de las piedras desaparecidas. Por lo visto, se refugió en el departamento de policía hacia las 10 a.m., donde le dispararon a muerte a los diez minutos de haber desarrollado los síntomas. Puesto que la ciudad está actualmente bajo la ley marcial, nos vemos forzados a suspender este caso. En este momento, guardamos la piedra como prueba.

Firmado,
Marvin Branagh

ARCHIVO

MEMORANDUM DE DAVID

Me estoy volviendo loco... Todavía no me creo que esto esté ocurriendo. Ayer perdimos a otro hombre, Meyer, uno de nuestros mejores francotiradores. Me vio presa del pánico cuando los zombies nos invadieron y regresó para salvarme. Pero cuando llegó la hora de saldar mi deuda, escapé. Todavía le oigo gritar mi nombre. Todavía oigo los gritos por detrás. El sonido de la carne que se desgarra de los huesos. Estaba asustado... aterrorizado...

Día 27. Continua la lucha por la supervivencia. Acabé con varios zombies que consiguieron atravesar las barricadas. Me calmo con whisky y disparo mi Mossberg contra cualquier zombie. La escopeta es una íntima amiga. Con ella he convertido a muchos en abono.

Hemos perdido a 13 hombres, como ayer. En tres horas, discutiremos trivialidades en la sala de reuniones. Una completa pérdida de tiempo. Cuando me acabe la botella, mi vieja Mossberg convertirá un último cuerpo en abono.

Por fin, paz.

Casi no puedo esperar...

ARCHIVO

ORDEN ESCRITA A LOS SUPERVISORES

Condiciones de la misión: Bravo 16

Obtener y asegurar muestras de toda la información relativa a este caso. Observar y grabar datos del combate sobre los UBCS.

Destruir todas las pruebas, incluidos los medios médicos que tienen los datos del tratamiento médico.

Comprobar la capacidad de los conejillos de indias para llevar a cabo la misión.

Una vez completada la misión, evacuar la zona. Recordad que no debéis ayudar a nadie que no sea supervisor, ni traer nada que pueda desvelar de dónde viene.

ARCHIVO

DIARIO DE UN MERCENARIO

1 de Septiembre
Tras seis meses de duro entrenamiento, vuelvo a estar en forma. Era un buen soldado, pero ordenaron mi ejecución sin dar explicaciones. Me torturaron y me obligaron a hacer una confesión falsa. Pero la mañana de mi ejecución ocurrió un milagro. Los superiores me concedieron una segunda oportunidad para vivir.

15 de Septiembre
Tuve unas vacaciones cortas y volví al Cuartel General. Parece que mi unidad UBCS se ha puesto en acción. Umbrella mantiene su propia unidad paramilitar para contraatacar el terrorismo corporativo y el secuestro de personalidades famosas. Además, tienen hombres especializados en asuntos de productos ilegales. Yo soy uno de ellos.

28 de Septiembre
Ya está amaneciendo, pero aún nos arrastramos en esta pesadilla. No tenemos provisiones de ningún tipo. Los zombies caminan por las calles y se alimentan de carne humana. Si tuviera que volver a elegir, optaría por la ejecución. El corredor de la muerte era la gloria comparado con esto. Elegí apretar el gatillo yo mismo con la esperanza de que mi cadáver no volviera a la vida.

ARCHIVO

AGENDA DEL MERCENARIO

26 de Septiembre
Sólo han pasado tres horas desde que comenzó la misión, pero sólo quedamos Campbell y yo. El número de zombies es mucho mayor de lo esperado. No hay esperanza para esta ciudad. Ya hemos inyectado el anticuerpo para el virus, pero no estoy seguro de que funcione. No sé si yo sobreviviré...

27 de Septiembre
Logramos alcanzar la torre del reloj. Desesperados, les robamos las armas a algunos miembros heridos y utilizamos a los ciudadanos supervivientes como señuelo. Nos enseñaron a hacerlo para sobrevivir en el campo de batalla, pero nunca me gustó. Sin embargo, una chica apareció ante mí en la torre del reloj. Ella es uno de los supervivientes. Se parece a mi hermana antes de que muriera de hambre...

28 de Septiembre
Quería desalojar lo más pronto posible, pero la chica no. Su padre insistía en que no pensaba dejar la ciudad donde yace su adorada esposa. Yo quería salvar a la chica, pero Campbell dijo: "Nuestra vida es lo único que importa". Eso es lo que yo pensaba antes, pero ahora... La torre del reloj se ha convertido en un lugar peligroso y no quiero cometer más errores...

ARCHIVO

INFORME DEL SUPERVISOR

La capacidad de resistencia de los conejillos de indias contaminados es realmente increíble. Incluso cuando se les dispara a un órgano vital, a veces llegan a sobrevivir varios días sin cuidarse la herida. Sin embargo, tras una prolongada exposición al virus, el nivel de inteligencia de los conejillos de indias disminuye al nivel del de un insecto. Aunque revivir a los muertos parezca muy asqueroso, el virus aún puede ser de utilidad. Si inyectamos el virus en nuestros POW y los liberamos, volverán a sus unidades y se convertirán en zombies. Este plan resultará beneficioso en un futuro.

En ciertas zonas, el virus parece haber causado la mutación de animales y plantas. Quizá sea difícil, pero puede ser una buena muestra para el desarrollo de las bio armas. He oído que existe un caimán gigante, pero sólo he encontrado una criatura gigante bajo el suelo. No quiero ni imaginarme qué criatura engendró a ese monstruo. Encontré a "NEMESIS". Si no lo hubiera sabido, ahora estaría contaminado y sería uno de ellos. Si todavía anda por la ciudad, su misión no ha terminado aún. Los miembros de S.T.A.R.S. deben de ser muy fuertes, puesto que han sobrevivido hasta ahora. Sin embargo, no podrán resistir eternamente...

ARCHIVO

INSTRUCCIONES DE LA OPERACIÓN

Orden para el UBCS Echo Team:

Elimina la infección del centro de la ciudad y luego conduce a los ciudadanos restantes a la torre del reloj. No olvides que tienen prioridad los empleados de las empresas filiales de Umbrella. Recuerda estar alerta porque los infectados tienen un alto nivel de resistencia y atacarán sin dudarlo.

Procedimiento de la evacuación:

Una vez acabada la misión o cuando sea imposible llevarla a cabo, desaloja inmediatamente.

Envía un helicóptero de las afueras al patio de enfrente de la torre del reloj.

Cuando estés preparado para desalojar, haz sonar la alarma de la torre del reloj para avisar al helicóptero.

ARCHIVO

DIARIO DEL MANAGER

25 de Abril
Hoy cumplo 30 años y me han trasladado a estas instalaciones. Estoy muy feliz porque el ambiente de trabajo es muy diferente a la vida en la universidad.

14 de Mayo
Se ha completado el sistema de eliminación. Descompone las células de los conejillos de indias con un tipo especial de gas. Tenemos que ponerlo a prueba antes de comenzar con el uso práctico del sistema, puesto que aún no es estable al 100%.

20 de Mayo
Cuando examinaba la sala de tratamientos, se cerró la puerta, y me quedé encerrado dentro. No puede salir en una hora. Supongo que incluso si tienes la tarjeta-llave, no sirve de nada si estás dentro.

7 de Junio
Están aumentando los conejillos de indias de los que disponemos. El sistema no trabaja bien. El personal de laboratorio no escucha mis opiniones y empiezo a sentirme muy frustrado.

16 de Julio
No podemos disponer de todos los cuerpos y la calidad de la medicina líquida no es suficientemente buena tampoco...

29 de Julio
Aunque las funciones del sistema disminuyen, no ocurre así con el número de cuerpos del que disponemos. El nivel de infección ha aumentado y los anticuerpos que utilizamos no sirven para la nueva mutación del virus. Algunos trabajadores se han contagiado de la enfermedad. He continuado trabajando, pero siempre llevo un arma encima. Debo recordar guardar una bala para mí. Quiero llorar. No quiero morir aquí. Juro que me volveré loco si pienso en lo dolorosa que será mi muerte...

ARCHIVO

MANUAL MÉDICO DE INSTRUCCIONES

Servicio Médico Umbrella
División de Norteamérica. Douglas Rover

Con el fin de activar el sintetizador para desarrollar la vacuna, sigue el procedimiento como se explica a continuación:

Aprovisiona el sistema con suficiente energía.

Establece la base media en el sistema.

Cuando el sistema esté listo, puedes empezar a mezclar el agente de la vacuna. Para mezclar la vacuna, necesitarás controlar cinco niveles. Esto causará que las dos medidas aumenten o disminuyan. Si ajustas las medidas de forma que se detengan en el centro, el agente de la vacuna se producirá automáticamente.

ARCHIVO

MANUAL DE SEGURIDAD

Seguridad de la Planta

Puesto que esta planta es una instalación con aspecto de fábrica abandonada, los ciudadanos entrarán a veces. Si esto ocurriera, no dudes en dispararles. Si deciden rendirse, arréstalos y llévalos al laboratorio como nuevos conejillos de indias. Se te recompensará.

Mantenimiento del Sistema

Toda esta planta está controlada por un sistema de prevención de la epidemia. Cuando se detecta contaminación en la sala de tratamiento o un pozo de especímenes descompuestos, la planta se cierra automáticamente para aislarse. En ese caso, tendrás que seguir el manual para abrirla. Si la contaminación rabasa el límite, todo el sistema se bloqueará automáticamente. Luego, tendrás que permanecer en la planta y esperar nuevas órdenes. Aquellos que abandonen las instalaciones sin permiso sufrirán las consecuencias.

ARCHIVO

MANUAL DEL INCINERADOR

Esta planta incineradora es una de las instalaciones que queman los elementos disponibles que recibimos del laboratorio. El incinerador quema los desperdicios que no pueden descomponerse en la sala de tratamiento. También provee de electricidad a la instalación mediante un generador eléctrico de energía termal. Parte de la electricidad se almacena en la gran batería instalada en los sótanos de las instalaciones. La electricidad se usa como fuente de energía auxiliar. El circuito de energía auxiliar será activado una vez que las tres "unidades de circuito auxiliares" estén colocadas correctamente en sus enchufes. En caso de que los circuitos no se conecten automáticamente, una persona puede conectarlos manualmente para activar el sistema.

ARCHIVO

FAX DEL CUARTEL GENERAL

Atención. El proyecto de Raccoon City ha sido abandonado. Nuestra maniobra política en el senado para retrasar sus planes es ahora fútil. Todos los supervisores deben desalojar inmediatamente. El ejército de los EE.UU. va a ejecutar su plan mañana por la mañana. Se ha decidido que la ciudad será destruida al rayar el día.

ARCHIVO

GUÍA DE LA CIUDAD

Los caminos de nuestra ciudad

Queridos ciudadanos:

Le doy las gracias a los amables y generosos trabajadores de Umbrella Inc. Esta es una ciudad abierta y pacífica. Las grandes donaciones de Umbrella Inc. se han utilizado en obras benéficas, creación de servicios públicos y para ayudar a mantener la paz de los ciudadanos. En 1992 cumplí mi quinto año como alcalde de esta bella ciudad. Fue entonces cuando, gracias a muchas donaciones y duro trabajo la ciudad pudo reconstruir el ayuntamiento y crear un hospital con los últimos adelantos. En honor a estas buenas acciones, me premiaron con una gran estatua ese mismo año. Dicha estatua se encuentra en el ayuntamiento.

Llegué a esta ciudad como ingeniero hace más de 35 años. Contribuí a la instalación de sistemas eléctricos y de teleféricos. Prometí continuar con la tradición de esta bella ciudad y dedicaré mi vida para que prospere.

El alcalde de la ciudad
Michael Warren

ARCHIVO

MEMORANDUM DEL PERIODISTA

Al fin he encontrado la prueba necesaria para demostrar qué "canibalismo enfermizo" se da en esta ciudad.

Es cierto que un hombre mató a gente para comer. Parecía como un animal feroz arrancando carne fresca. Era totalmente asqueroso. He oído rumores de que mucha gente está sufriendo esta enfermedad. Sin embargo, no se conocen aún sus causas. ¿Otro misterio de la actual enfermedad? Tendré que investigar sobre ello...

Han establecido la ley marcial sobre Raccoon City debido al canibalismo enfermizo. He perdido el contacto con los medios de fuera de la ciudad, pero no me rendiré. Como periodista, no cerraré los ojos ni pasaré de largo. Tengo una obligación con la gente y con mi profesión. No creo que la enfermedad se haya extendido aún por todo el país. Pienso que esta ciudad posee la clave de su creación y de su cura. Es más, estoy seguro.

Los militares han levantado un bloqueo alrededor de la ciudad para evitar que los ciudadanos escapen y difundan la enfermedad. La mayor parte de ellos han muerto o han entrado en contacto con la enfermedad. Sé que es lo correcto poner la ciudad en cuarentena, pero no puedo evitar autocompadecerme. Si me contagian o me comen, no importa. Mi destino ya está sellado. Todo lo que dejo es el periodismo. No me rendiré hasta resolver el misterio de esta enfermedad mortal. Acabo de descubrir que la enfermedad no se difunde por el aire, sino por otros medios.

ARCHIVO

MEMORANDUM DEL MECÁNICO

Sé que te sientes intimidado por tu nuevo trabajo, Kevin, así que déjame decirte que tú vas bien con los trenes. Mira, estos vehículos se fabricaron en 1968, y luego los importaron de Europa. A veces, se desvencijan, pero aún así funcionan porque son sencillos, duros y fuertes. Podemos contar con ellos siempre. Si tienen un mal día y no funcionan bien, tendrás que darle un buen repaso a los circuitos para cualquier problema. Una vez que sepas lo que está mal, podrás arreglarlo fácilmente. Estoy seguro de que podrás evitar esos desagradables fallos si compruebas las piezas a diario. Estos viejos trenes seguro que darán problemas si no recuerdas examinarlos. Recuerda que si tienes que cambiarles algo, tienes que elegir la pieza adecuada. Cuando digo adecuada, quiero decir que si no puedes, encontrar otra pieza original, busca algo que funcione lo suficientemente bien. En cuanto al aceite, tienes que preparar siempre aceite de buena calidad para estos trenes. No olvides nunca, Kevin, que un hombre puede traicionar a los demás, pero una máquina no.

ARCHIVO

INFORME DEL MANAGER

Antes de comenzar en tu nuevo cargo, te daré algunos consejos. Alguna medicina del almacén es inestable y su calidad se deteriorará bajo temperaturas variables o humedad. Por ello, debes recordar mantener la temperatura estable en la sala de almacén siempre. Debes examinarla personalemnte cada día.

Aunque el ordenador lo comprueba cada hora, una máquina no es perfecta. Recuerda que una máquina no es más que una herramienta utilizada por el hombre. Debes controlar todas las idas y venidas del personal al almacén. Allí se guardan muchas medicinas peligrosas. Si falta alguna de ellas, tendrás un grave problema. La puerta del almacén está siempre cerrada con llave, pero cuando dejes entrar al personal, tendrán que entregarte su documentación. Y sobre todo, recuerda que si encuentras algo sospechoso, tienes que comunicárselo al jefe inmediatamente.

Si olvidas la contraseña para abrir la puerta, recuerda que es una palabra que resulta familiar a todo el mundo. No olvides que una vez que un producto nuevo es transportado, la contraseña se volverá a actualizar. Puedes introducir siempre la contraseña desde el terminal del PC de la administración.

ARCHIVO

FAX COMERCIAL

Hoja de Pedidos

La medicina líquida llamada VT-J98 puede desarrollar el virus del tipo NE-T. Por ello, necesitaremos realizar pedidos adicionales.

U.E. Laboratorio Sexto.

ARCHIVO

DIARIO DEL DIRECTOR DEL HOSPITAL

10 de Septiembre
Al principio, estos pacientes sufren gangrena y coagulación de la sangre. Luego se les deteriora lentamente el cerebro. Al final, no queda nada de él. Cuando eso ocurre ni siquiera la compasión de matarlos parece tener sentido. Después de todo, ya están muertos...

Esta enfermedad no se parece a nada que haya visto. Una vez que el paciente se ha quedado sin cerebro, se convierten en monstruos hambrientos de carne y actúan como animales salvajes con una especie de sed de sangre.

18 de Septiembre
Otro paciente ha ingresado en el hospital. Muestra los primeros síntomas de la enfermedad, pero... No he podido dormir estos últimos días. No quiero dejar que estos pacientes se conviertan en "zombies". No soy un ciudadano cualquiera. Soy médico. Aunque muera, mis cuadros clínicos contribuirán a encontrar una cura.

26 de Septiembre
Perdimos a la mayor parte de los médicos y el personal durante la batalla contra los pacientes "zombies". Es imposible mantener el hospital en estas condiciones. Y sé que es demasiado tarde para mí. Empiezo a sentir la misma sensación continua de hambre que todos mis pacientes sufrían. Es demasiado tarde para mí...

ARCHIVO

MEMORANDUM DE DARIO

No puedo evitar preguntarme si alguien leerá estas palabras, pero, al menos, escribirlas me ayudará a no volverme loco.

Después de convertirme en comida para esos horribles zombies, ¿será el ejército responsable de acallar la risa de la ciudad al descubrir mi cadáver?

¿Se supone que esto terminará así? No quiero morir. No estoy preparado...

Mi mujer, mi hija, mi madre, ... Toda mi familia ha sido asesinada. Pero eso ya no importa. Ahora sólo cuenta mi vida. Es lo único que importa.

Nunca imaginé mi final así. Me queda tanto por hacer. Tendría que haber probado suerte como novelista en lugar de vendedor. Es lo que siempre he querido, pero mi madre sólo me decía que me faltaba mucho.

¿Por qué la escucharía? Pero esto parece el final del gran Dario Rosso, novelista extraordinario. Murió en la flor de la vida...

ARCHIVO

FOTO A

La policía avanza pulsando

Con fecha del 27 de Septiembre.

ARCHIVO

FOTO B

Primer plano de un Zombie

Dice por detrás: "¡PRIMICIA!"

ARCHIVO

FOTO C

Han acabado con la policía.

ARCHIVO

FOTO D

Los Zombies Caminan

Dice por detrás: "El efecto del Virus T"

ARCHIVO

FOTO E

Los Zombies Atacan

ARCHIVO

POSTAL DE LA TORRE DEL RELOJ

Una postal Ilustrada con la Torre del Reloj

La siguiente explicación está impresa por detrás:

Un lugar decisivo: La Torre del Reloj de Saint Michel"

ARCHIVO

POSTAL ILUSTRADA

Una postal con fotos de relojes antiguos

El siguiente verso viene impreso:

Entrégale tu alma a la diosa. Junta las manos para rezar ante ella".

ARCHIVO

ARCHIVO DE FOTOS CLASIFICADAS

En mi opinión, creo que es demasiado pronto para utilizar esto, la "Espada Paracelsus" en combates reales. Sin embargo, será de gran ayuda para adquirir el virus G que Umbrella ha desarrollado.

La potencia del "Cañon de carriles" es satisfactorio pero date cuenta de que todavía presenta algunos problemas.

Coronel de la División Tecnológica
Franklin Hart

DOCUMENTOS: RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

ARCHIVO

MEMORÁNDUM DE ALEXANDER

Mi padre, Edward, descubrió el virus madre en colaboración con Lord Spencer, que también era un aristócrata. Lo estudiaron para utilizarlo con fines militares.

Con el tiempo, la investigación empezó a definirse. Bautizaron una variación del virus madre como "virus T".

Para camuflar sus investigaciones, fundaron Umbrella Chemical, Inc.

Me especialicé en biogenética y he participado en un proyecto que colaboraba con las investigaciones de mi padre.

Sin embargo, atravesé una etapa difícil y mi padre murió dejando el proyecto a medias.

Ahora estamos en desventaja con otros investigadores, porque hay mucha competencia en el campo del virus T. He deshonrado el nombre de la familia Ashford establecido por nuestra antepasada Veronica.

Si no hago nada, Umbrella caerá en manos de Spencer. Debo acelerar el proyecto al máximo sin que Spencer se dé cuenta.

Después de mucho meditar, he decidido establecer una instalación de investigación a gran escala. Estará en la terminal de transporte que construí en una mina abandonada en la Antártica.

En la instalación se construirá una habitación para mí. Será muy parecida a mi mansión legado del difunto Trevor.

Allí podré rodearme de mis mejores recuerdos...

Por motivos de seguridad, este proyecto secreto recibirá un nombre en clave. Es el nombre de la hermosa antepasada de los Ashford, "Veronica", a quien tanto me gustaría revivir.

Estoy seguro que los resultados de la investigación serán tan gloriosos como su nombre y de esta forma devolveré el honor a la familia Ashford.

ARCHIVO

INFORME "CLAVE: VERONICA"

Tras muchos años de investigación, he conseguido identificar el elemento hereditario que transmite la inteligencia en los seres humanos. También logré manipular con éxito el valor absoluto de la inteligencia de manera artificial, recomponiendo la distribución básica del elemento. Tomé una muestra de un gen de nuestro gran antepasado, manipulé sus elementos y lo implanté en un óvulo sin fertilizar de una madre de alquiler.

Pero no esperaba que nacieran gemelos, un niño y una niña. El niño tenía una inteligencia superior a la normal, pero no era suficiente como para ser considerado un superdotado. Sin embargo, la niña poseía una inteligencia sin precedentes por la que se le consideró un genio. Era exactamente lo que estaba buscando: la resurrección de nuestro gran antepasado.

Ya había elegido los nombres; Alexia para la niña y Alfred para el niño.

Estoy seguro que Alexia elevará el nombre de la familia Ashford a lo más alto.

Alexander Ashford

ARCHIVO

MEMORÁNDUM DE SEGURIDAD

El secreto más importante de los Ashford se guarda en este laboratorio.

Como precaución, he instalado un dispositivo de autodestrucción en el cuarto de control y he introducido el código de activación en el ordenador. Si se introduce el código, las puertas que dan acceso a las rutas de escape se abrirán.

Para escapar del laboratorio con facilidad, se puede utilizar el ascensor que lo conecta directamente al hangar.

Recuerda que he utilizado el nombre de mi bella antepasada en el código de Activación.

Gloria a los Ashford,
Alexander Ashford

ARCHIVO

CONFESIÓN DE ALFRED

Alexia, mi hermana, es superdotada y posee una belleza sin igual. Lo es todo para mí. Por ella superaría cualquier obstáculo y arriesgaría mi vida. Por ella, debo reavivar el nombre de los Ashford que cayó en desgracia con mi padre, Alexander.

Devolveremos la gloria a nuestro nombre. después construiré un palacio solo para aristócratas. No puedo dejar que la plebe mire a mi querida Alexia, a quien he dedicada mi vida. Reina del mundo como una soberana y yo su humilde vasallo.

Éste es mi sueño, y qué bonito será. Esos logros serán la prueba de mi amor por Alexia. Es la razón de mi existencia.

Todos los demás son insignificantes y pronto se postrarán ante Alexia y ante mí.

Entregado a mi amada Alexia,
Alfred Ashford

ARCHIVO

DIARIO DE ALFRED

30 de Enero
Hay una habitación sellada en el vestíbulo de las instalaciones de la Antártica. No sé lo que se oculta en ella, pero sé cómo entrar.

Puedo usar las tres joyas que llevan los tres miembros de la familia Ashford como prueba de su legitimidad. El único problema es que no sé como conseguir la joya de mi padre.

17 de Febrero
Finalmente logré entrar en la habitación sellada. Nunca pensé que podía existir un secreto tan enloquecedor sobre mi nacimiento y el de Alexia...

Odio a mi padre. Ese idiota, Alexander... Ahora me parece obvio que fuéramos creados sólo para subsanar el error de mi padre. Nunca podré volver a confiar en él. Devolveré la gloria a la familia Ashford con mi hermana.

No tengo miedo de nada mientras Alexia esté conmigo.

3 de Marzo
Alexia realizó el experimento en el cuerpo humano según habíamos comentado. El inútil de nuestro padre debe estar contento de poder contribuir finalmente a la familia Ashford.

Solo debemos tener cuidado de que el mayordomo, Herman, no se entere de nuestras actividades.

22 de Abril
El experimento fracasó. Después de todo, nuestro padre no nos sirvió para nada. Lo que es peor, se transformó en un terrible monstruo y está completamente fuera de control.

Lo atamos y lo encerramos en una celda subterránea. Sin embargo, parece que Alexia está cerca de dar con la solución. Superando todas mis expectativas, dice que quiere realizar el experimento con su propio cuerpo.

Además, cree que debe mantenerse sedada durante 15 años para llevar a cabo este experimento. Por culpa de ese idiota, no podré ver a mi querida Alexia durante 15 largos años.

Alexia va a ser sedada y deposita toda su confianza en mí. Ahora soy el único que puede proteger a Alexia.

ARCHIVO

NOTA DEL PASAJE SECRETO

El pasaje subterráneo que llega hasta la mansión donde vivimos Alexia y yo ha sufrido grandes daños. Aunque no puedo permitir que la plebe vea a Alexia, tampoco puedo seguir utilizando el canal subterráneo que construyeron los del pueblo.

Oh, si... Haré que los prisioneros construyan un puente. Debe ser un puente magnífico como lo merece la perfección de Alexia.

Por supuesto, tendré que eliminar a todos los que participen en la construcción del puente, para que nadie sepa de la existencia de nuestra mansión. No es un problema, no me importa llevar a cabo ese tipo de asuntos.

Cuando el puente esté acabado, sellaré la puerta de entrada de la mansión que está al final del canal subterráneo. La entrada está protegida por un efecto óptico que asegura el secreto de nuestra mansión.

Alfred Ashford

ARCHIVO

RECORTE DE PERIÓDICO

Una niña superdotada de 10 años se graduó la primera de su clase en una prestigiosa Universidad.

La multinacional Umbrella Chemical Inc. le ofreció el puesto de investigadora jefe.

ARCHIVO

MENSAJE EN TARJETA

Querido hermano:

Creo firmemente que la gloria de la familia Ashford se reavivará gracias a tu valentía y fuerza de soldado.

Sinceramente tuya,
Alexia Ashford

ARCHIVO

INFORME DE LA INVESTIGACIÓN SOBRE LA HORMIGA REINA

Tras descubrir los restos de un virus arcaico en los genes de una hormiga reina, he concentrado mi investigación en el estudio de las hormigas.

El ecosistema de las hormigas me parece ideal. Hay una hormiga reina en cada hormiguero y las hormigas guerreras y las trabajadoras son sus esclavas. Dedican sus vidas a la reina.

La muerte de la hormiga reina condena a todo el hormiguero. Sin embargo, la guerrera y la trabajadora son fácilmente reemplazables mientras viva la hormiga reina. Ésta es exactamente mi relación con estas masas de ignorantes.

He logrado crear un virus ideal implantando el virus de la hormiga reina en el virus madre que descubrió Spencer.

Utilicé al inútil de mi padre como conejillo de indias. No obstante, como había previsto, el virus causó un rápido cambio en las células que provocó la completa destrucción de sus neuronas y de sus tejidos.

Además, se generó una especie de gas venenoso en su cuerpo, contra el que no tiene efecto la hierba azul. Por ello, he creado un antídoto para casos de emergencia y lo he guardado en el almacén de armas y productos químicos de la planta B2.

He decidido bautizar este virus de potencial inimaginable como virus "T-Veronica". Cuando averigüe como utilizar este maravilloso virus, mi investigación habrá concluido.

Alexia Ashford

ARCHIVO

INFORME DE LA INVESTIGACIÓN DEL VIRUS

Continúa el trabajo con el virus "T-Veronica" que extraje de la hormiga reina. Cuando más lo investigo, más me sorprende su increíble potencial.

Finalmente me he implantado el virus en mi propio cuerpo y he descubierto cómo utilizar su poder. Voy a evitar el error que cometí con mi padre. Voy a suprimir la actividad del virus a temperaturas ultra bajas, para que las células cambien lentamente.

Mis cálculos indican que mi cuerpo tardará 15 años en inmunizarse y poder coexistir con el virus.

Hasta entonces, no tengo más opción que confiar la cápsula que me guardará a esa inepta hormiga guerrera, pero leal, que es mi hermano. Para poder conseguir poderes ilimitados, necesito afrontar algunos riesgos.

Cuando despierte, seré la reina... Y el virus "T-Veronica" se extenderá por el mundo gracias a mis hijos. Todas las criaturas de la tierra existirán sólo para servirme.

Entonces, el mundo será un ecosistema perfecto, como un hormiguero pero a gran escala.

Alexia Ashford

ARCHIVO

MENSAJE AL NUEVO CABEZA DE FAMILIA

Sir Alfred:

Enhorabuena por su sucesión como cabeza de familia de los Ashford.

Por la presente, le regalo un jarrón de loza, siguiendo la tradición de los Ashford.

Como debe saber, esta tradición comenzó cuando un mayordomo le entregó una taza de té de oro conmemorativo a Veronica. Como fundadora de la familia Ashford, su inteligencia y belleza son legendarias.

Stanley y su hijo Thomas, segundo y tercer cabeza de familia respectivamente, también recibieron tazas de té similares. Esperaban alcanzar la gloria que Veronica ya había alcanzado antes que ellos.

La posición de cabeza de familia pasó entonces de Sir Thomas a su hermano gemelo Sir Arthur. Pasó después a Sir Edward, su abuelo. Ésa fue la época dorada de la familia Ashford.

Gracias a los logros de Sir Edward se fundó la gran empresa química, Umbrella Inc.

No obstante, cuando Sir Edward falleció y su padre Sir Alexander le sucedió en esta posición, la gloriosa familia Ashford comenzó su decadencia gradualmente...

Espero que la familia Ashford recupere la gloria bajo su guía, de la misma manera que este jarrón seguirá brillando eternamente.

Scott Herman
Mayordomo, familia Ashford

ARCHIVO

CARTA DEL MAYORDOMO

Sir Alfred:

Perdóneme por anunciarle mi partida inmediata mediante esta carta.

Primero serví a su padre, y durante mucho tiempo he compartido las alegrías y las penas de la familia Ashford. Lod Alexander murió hace 15 años de manera inesperada y, más tarde, un accidente provocó la muerte de nuestra querida Alexia.

Se vio forzado a ser el cabeza de familia a una edad muy temprana y casi enloquecido por la pena de haber perdido a toda su familia al mismo tiempo.

Yo no podía hacer nada y me sentía impotente.

Primero pensé en matarme para disculparme. Después me di cuenta que sería un insulto para nuestros queridos Lord Alexander y Alexia, que en gloria estén...

Scott Herman
Mayordomo,
familia Ashford

ARCHIVO

DIARIO DE UN TRABAJADOR

30 de Octubre
Cuando empecé a trabajar para Umbrella Inc. pensé que podría disfrutar de una vida sin preocupaciones como empleado de esta gran multinacional.

Resulta paradójico que haya terminado siendo un conductor en un sitio así. He pedido un cambio de puesto, pero me han ignorado completamente. ¡Parece una prisión! El trabajo es muy duro y no tiene nada de entretenido. ¡Preferiría estar muerto!

3 de Noviembre
Me acaban de cancelar las vacaciones que tanto me merecía. Parece que no tenían suficiente mano de obra debido a un error de Alfred, el director de las instalaciones. Ese imbécil no tiene perdón. ¡Ni siquiera nos trata como a seres humanos!

5 de Noviembre
Un tipo que lleva trabajando aquí 8 años ha contado una historia muy interesante. !Tiene que tener una paciencia...!

Dice que hay un hombre encerrado desde hace más de 10 años en una celda en los sótanos. La gente le llama "Nosferatu" y le tiene mucho miedo. ¡Qué historia más absurda!

10 de Noviembre
A medianoche me ha despertado un terrible gruñido que parecía provenir de las profundidades... ¡Qué triste! Asustarme por una historia estúpida.

¡¡Pero supongo que cualquiera tendría problemas para mantenerse cuerdo si estuviera confinado en un lugar como éste!!

ARCHIVO

FAX DE SOLICITUD DE ACCESO A LAS INSTALACIONES

Asegúrense de verificar el contenido de la siguiente solicitud de acceso a las instalaciones y añadan el nombre del firmante a la lista de visitantes.

Jefe, Sala de guardias

Paul Steiner

Por la presente, solicito permiso para acceder al Área D de la prisión.

Más Detalles a continuación.

Nombre del visitante: Carl Grisham
Propósito de entrada:
En posesión de los siguientes materiales:
Muestra del nuevo producto de Metal Industries Co.:"TG-01"
Varios Artículos diarios perdidos por la prisión.
Nota:

Se utilizará un camión de transporte.

La muestra "TG-01" estará guardada en un maletín designado.

ARCHIVO

MEMORÁNDUM SOBRE EL NÚMERO DE CONTRASEÑA

El sistema de cierre de la puerta de emergencia del laboratorio de experimentación biológica se desactiva exclusivamente con una contraseña de 4 dígitos. Espero que no se te haya olvidado ya.

Acabo de recibir una orden del administrador del sistema que nos pide que cambiemos la contraseña periódicamente. Me preocupa que pierdes memorandos, contraseñas e incluso productos químicos importantes con bastante frecuencia...

Se me ha ocurrido una idea para intentar resolver ese problema. ¿Recuerdas la imagen roja de un esqueleto humano del laboratorio de experimentación biológica?

He decidido utilizar el número que aparece en la imagen como contraseña. Si pierdes este memorándum, solo tienes que consultar esta imagen.

De todas maneras, no creo que nunca haya que utilizar la contraseña de la puerta de emergencia. Pero por si acaso, ya lo sabes. ¡Que te diviertas, don despistado!

ARCHIVO

INFORME: ALEACIÓN ANTICORROSIVA MEJORADA

Aunque queríamos utilizar la aleación anticorrosiva mejorada "Deploid" para la cápsula de almacenamiento del nuevo B.O.W., hemos cancelado estos planes. Nos basamos en el hecho de que, pese a su excelente resistencia a todo tipo de líquidos, incluyendo ácidos fuertes, desaparece al revestirse de una mezcla de dos productos: "Clement α" y "Clement Σ".

Debido a la naturaleza letal del B.O.W., debemos extremar las precauciones con el material de la cápsula de almacenamiento.

Hemos decidido utilizar Deploid para la sección laminar de la "Lámina del águila" de color azul índigo.

Información sobre Clement.

El tipo α (alfa) se utiliza para el mantenimiento de armas y no posee características sospechosas. Pero el tipo Σ (sigma) cambia al color azul a determinadas temperaturas.

(Es una rara coincidencia que la temperatura sea exactamente la misma que la fecha de inauguración de este centro de entrenamiento).

Basándonos en el análisis del tipo sigma, creemos que Clement posee otras características. A medida que se vayan conociendo más datos, se irá actualizando este archivo.

ARCHIVO

NOTA DEL SECRETARIO

Han pasado cuatro años desde que entré al servicio de Sir Alfred.

¡No confía en nadie! Aunque soy su ayudante, ¡tengo prohibida la entrada en su domicilio particular! ¿qué es lo que le pasa?

Dicen que vive con Alexia, su hermana gemela, en su casa de la colina.

A veces, he visto a alguien junto a la ventana de la casa. Podría haber sido Alexia, de cuya increíble belleza se habla a menudo.

Una vez se lo pregunté a Sir Alfred, pero sólo lo enfurecí. Aunque soy su asistente, no me muestra ningún favoritismo. Si vuelvo a preguntar por ella, mi vida podría estar en peligro.

Después de todo es un misterio que intente mantener su vida privada con Alexia en secreto.

Rober Dorson

ARCHIVO

NOTA DEL ANATOMISTA

Hay un demonio en mi mente. No puedo controlar los impulsos que el demonio me provoca para que actúe. Es una ceremonia brutal. Con el demonio a mi lado, disfruto viendo a la gente agonizar de dolor, gritando y retorciéndose al morir...

Pero Sir Alfred ha sido muy generoso y me ha proporcionado las instalaciones, los productos químicos y el "equipo" necesario para estudiarlo todo.

Nunca debo traicionar la bondad de Sir Alfred. Es muy importante que nadie descubra el lugar sagrado que solo él y yo conocemos. El sótano del edificio médico se mantendrá en secreto, lo juro.

Naturalmente, siempre llevo conmigo la llave del lugar sagrado... Aunque un extraño la vea, no podrá decir que es la llave. No debo olvidar que mi vida acabará si pierdo la confianza de Sir Alfred.

ARCHIVO

INFORME DE HUNK

Atn: Sr. Alfred Ashford

Director de las instalaciones.

A las 16:32, he llegado desde la base de transportes de Umbrella con la cápsula B.O.W. de grandes dimensiones.

Se han tomado todas las precauciones durante el transporte y los 108 puntos de comprobación se confirmaron como "verdes", según el procedimiento estándar.

Actualmente está almacenada en un congelador.

Hay algo que no comprendo. Solemos realizar misiones especiales. ¿Por qué nos han ordenado esta vez transportar una cápsula congelada?

Comprendo que podría estar clasificado como secreto, pero sin conocer el contenido, podríamos poner en peligro nuestra seguridad durante el transporte. Esto tiene particular importancia si el contenido es potencialmente dañino.

Nos gustaría que nos proporcionase más información en caso de que nos asignen misiones similares en el futuro.

Todavía recuerdo los viejos tiempos que pasé en el centro de entrenamiento militar. Todo sigue igual.

Nos preparamos para la siguiente misión, hoy a las 23:00.

Unidad de Fuerzas Especiales de Umbrella
Hunk

ARCHIVO

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO "TG-01"

Gracias por su apoyo y por utilizar nuestros productos.

Esta vez hemos reunido nuestras tecnologías más avanzadas y hemos logrado crear el "TG-01", una única aleación no detectable.

Características del TG-01:

- No es detectado por ningún detector de metales.
- No puede ser visualizado por los Rayos X en la aduana.
- Es ligero, pero muy duradero.

Queremos desarrollar nuevas armas con esta innovadora aleación. Adjuntamos una muestra para que la examinen. Esperamos sus noticias respecto a la posible cooperación comercial.

Metal Industries Co.
Director, Planificación de desarrollo
Carl Redhill

ARCHIVO

MANUAL DE INSTRUCCIONES DUPLICADOR 3D

Nuestro nuevo producto, el "Duplicador 3D" se compone de dos partes.

Sección de escáner 3D

Esta sección escanea un objeto 3D.

Coloque el objeto que desee escanear en la bandeja del escáner. El objeto escaneado se procesará como información 3D, que se transmitirá a la sección del duplicador.

Sección del duplicador

Sitúe el objeto que desea convertir en el dispositivo para comenzar la conversión, que se basa en los datos 3D creados por la sección del escáner 3D.

La conversión se realizará con una fidelidad total a los datos. El resultado será una réplica del objeto original.

ARCHIVO

DIARIO DEL PRISIONERO

13 de Mayo
Esta habitación huele a muerte. Según la información que he encontrado, creo que estoy bastante al sur del ecuador.

Afortunadamente, en la litera de abajo tengo a Bob, uno de esos tipos interesantes...

16 de Mayo
Hoy Bob me ha contado la extraña historia de por qué le metieron en esta celda conmigo. Bob me contó que era asistente del jefe de este lugar. Este "jefe", Alfred, le metió aquí por una falta insignificante.

¿Qué quiere decir?

¿Qué me va a pasar?

20 de Mayo
Sin previo aviso, un grupo de militares se ha llevado a Bob al edificio que está detrás de la guillotina.

A medianoche, me escaparé de aquí para ir a verlo.

He oído que los que van a ese edificio desaparecen. Además, siempre están sacando unas bolsas de plástico ENORMES de ese lugar. Debería rezar por Bob...

21 de Mayo
Me equivoqué. No debería haber ido allí. ¿Qué es lo que está pasando? ¡Sólo podía oír una risa enloquecida y los gritos de Bob! No sé qué hacer. No puedo dejar de pensar en ello...

¡¿Me va a pasar lo mismo a mi?!

No puedo dejar que suceda...

No puedo...

27 de Mayo
¡Desde la última vez que escribí, todos los prisioneros han sido llevados a ese edificio! Sé que seré el próximo... Es obvio que estábamos aquí para ser las cobayas de Alfred. ¡No hay escapatoria!

¡¿Qué voy a hacer?!...

ARCHIVO

DIARIO DE D.I.J.

27 de Diciembre

Hoy una mujer vestida de rojo fue llevada a mi casa en la isla de Rockfort. Me pregunto que habrá hecho para merecer tal destino.

He vivido aquí durante mucho tiempo y he visto como llevaban a mucha gente a la cárcel, pero nunca he visto que pusieran a nadie vivo en libertad...

Los soldados armados y desconocidos aparecieron de la nada. Supongo que el dueño de la isla está siendo atacado por una organización enemiga.

Como estaba preocupado por la mujer de rojo, corrí a su prisión, pero no estaba allí. Me pregunto si estará relacionada con el ataque a la isla...

Cuando llegué al centro militar de entrenamiento, el dueño de la isla de Rockfort estaba persiguiéndola la mujer de rojo. Me descuidé y casi me mata el disparador. Sin embargo, gracias a mi natural agilidad, conseguí escapar del peligro y salí fuera. Creo que debería estar agradecido por mi destreza innata...

Cuando oí el anuncio de autodestrucción y vi la señal de emergencia, supe que tenía que salir de la isla. ¿Era ELLA la responsable? No tuve tiempo de pensar en ello porque tuve que darme prisa y llegar al hangar del avión de transporte para escapar...

De camino al avión de transporte, apareció un monstruo enorme enfrente de la mujer de rojo. ¡Atravesó las vallas como si estuvieran hechas de papel! Aunque quería saber lo que pasó con la mujer de rojo, decidí correr a mi destino...

A pesar de todas las explosiones y fuegos, el avión de transporte despegó con nosotros dentro. Pensé que estaba a salvo. Pero de alguna manera, el monstruo gigantesco se metió en nuestro avión. Con mi ayuda, la mujer de rojo lo expulsó de nuestro avión. Es, sin duda, una mujer que merece ser respetada...

¡No me lo puedo creer! Nuestro avión de transporte aterrizó en la terminal antártica de transporte. Peor todavía, la tripulación que despegó con otro avión de transporte antes que nosotros, ha esparcido el virus T aquí. Ahora esta base es como la isla, donde los zombies y monstruos pasean sin rumbo...

¡No podré sobrevivir mucho tiempo en un sitio como éste!

¡¡Tengo que encontrar la manera de escapar de aquí!! Voy a abandonar la idea de la mujer de rojo y empezar a buscar otro modo...

Mientras descansaba en la oscuridad, noté que alguien se acercaba. ¡Están a mi lado! La puerta estaba cerrada y no podía escapar así que aporreé la puerta como un maníaco. De repente, la puerta se abrió y salí corriendo. Pero me di cuenta de que no debería tener miedo, así que miré hacia atrás. Me encontré mirando a la mujer de rojo...

Al final, encontré a un hombre rubio con gafas de sol. Parecía que iba a escapar en un submarino. Pensé que era mi última oportunidad para escapar de este lugar de locos de terror blanco. Así que, antes de que se cerrara la escotilla, me deslicé con éxito dentro del submarino.

Ésta es la historia de cómo sobreviví a ese insano mundo de horror.

RESIDENT EVIL ARCHIVES – GLOSARIO

ADICCIÓN
ETC

Un estado en el que se encuentra el jugador que se atasca en un puzzle y no puede parar hasta que lo resuelve o sencillamente que disfruta tanto de los juegos de *Resident Evil* que no puede pensar en hacer nada más.

ADRAVIL
RE3

Una clase de medicina que fabrica Umbrella y que vende bajo una de sus franquicias farmacéuticas. Es bastante popular y su eslogan es *Quick and fast relief* (alivio rápido e instantáneo).

ADVERTENCIA
ETC

Esta pantalla aparece al empezar cualquier juego de *Resident Evil*, advirtiendo al jugador de que contiene escenas de violencia explícita.

AL
RE0

Diminutivo para Albert Wesker. Podemos ver en el "Diario del secretario" como éste hace referencia a él como "Al el pragmático", aunque sólo en la versión inglesa, ya que en la traducción al castellano del juego se cambió a "Albert". Esto significa que se tenían bastante confianza.

AMARILLO-6
RE

Una de las sustancias necesarias para crear el V-Jolt.

ÁNGULO DE ATAQUE SUP./INF.
ETC

Proceso que te permite apuntar armas tanto arriba como abajo. Ciertas armas muy pesada no permiten realizar ese movimiento.

ÁNGULO DE CÁMARA
ETC

La vista de la pantalla que cambia automáticamente para adaptarse al movimiento y posición del jugador.

ANIMACIÓN AL PARARSE
ETC

Es la animación que tiene lugar cuando el jugador se deja quieto durante varios segundos. También llamada Pose de aburrimiento.

ANIMACIÓN DE PUERTA
ETC

Las animaciones de estas abriéndose sirven para disimular los tiempos de carga, pero también sirven para inculcar al jugador una sensación de temor y de que lo desconocido está aguardando ahí.

AQUA CURE
RE3

Uno de los productos mejor vendidos dentro de la división farmacéutica de Umbrella. Un producto muy popular cuyo eslogan es *Escape to ecstasy* (escapa al éxtasis).

ARMA ESPECIAL
ETC

Se refiere a las armas ocultas. Se permite su uso al completar ciertas condiciones.

ARMA GATLING
RE2, RE3

Una de las armas ocultas. Normalmente usadas sólo en helicópteros, pero estos modelos se han rediseñado pensando en su manejabilidad.

ARMARIO
RE0, RE

El lugar al que puedes acceder tras adquirir la Llave del armario. Es uno de los extras guardados para cuando completas el juego.

ARMAS AÉREAS
RE3, REC:V

Se refiere al lanza minas y al lanzador lineal. Entre todas las armas de la saga, estas a menudo tienen el aspecto más original.

ARMAS DOBLES
REC:V

Un estilo de disparar en que sostienes un arma en cada mano, pudiendo disparar con ambas manos a la vez. Es novedad en *RECV.*

ARRANGE MODE
RE2

Un modo de juego incorporado en la versión GC de *Biohazard 2* que permite jugar a la U.S.A. Versión y al modo Rookie.

ARUKAS
RE2

El nombre de una tienda de ropa que se encuentra al lado de Flower Drive, en pleno corazón de Raccoon City. ¿Y qué pone si lo lees al revés?

AURICULARES
RE

Un dispositivo de comunicación que usa Albert Wesker para poder dar órdenes al resto del grupo. Consiste en un audífono y un micrófono.

AUTO DUPLICADOR 3D
REC:V

Una máquina que escanea automáticamente un objeto en 3D y lo copia esculpiendo sobre un objeto metálico.

AYUNTAMIENTO DE RACCOON
RE3

Se encuentra en el centro de la ciudad. Tiene una estatua de bronce del alcalde.

B.O.W.
ETC

La abreviación de "Bio Organic Weapon". Se refiere a criaturas vivientes que actúan como armas con consciencia, y en esta saga se refiere a las criaturas que Umbrella creó infectando con el virus T. En este libro se hace referencia a ellas con el nombre de "armas bio orgánicas", o simplemente "bio armas".

BAR JACK'S
RE3

Localizado en la zona residencial de Raccoon City. Es el lugar en el que Jill tiene el breve encuentro con Brad Vickers.

BASE ANTÁRTICA
REC:V

La segunda zona explorada en *RECVX*. Wesker se refiere a este lugar como el laboratorio antártico en su segundo informe, quizás porque tiene uno en sus instalaciones subterráneas.

BASE MARINE DUNELL
RE0

La base de la que es originario Billy Coen. El líder de esta base es Samuel Regan.

BASE REGARTHON
RE0

La base marine donde se suponía que debía llevarse a cabo la ejecución de Billy Coen.

BATERÍA
ETC

Un objeto clave típico. Colócalas en los generadores para activar ascensores y otros dispositivos.

BAÚL DE OBJETOS
ETC

Un baúl para guardar todos los objetos que no puedes llevar encima por la limitación de espacio. Todos los baúles están conectados entre sí, de manera que puedes acceder a tus objetos desde diferentes localizaciones. No se usaron en *REØ*.

BIG E
RE3

La banda que tenía programado tocar en el bar Jack's. Como estaban de regreso a Raccoon City tras terminar una gira, sobrevivieron al desastre.

BIO HAZARD: DIRECTOR'S CUT
ETC

Una reedición del *Resident Evil* original que incluye cambios como la elección de tres modos de dificultad, nueva BGM del compositor Mamoru Samuragouchi (sólo en la versión Dual Shock), y varios otros.

BIO HAZARD: THE BEGINNING
ETC

La historia corta incluida en el libro "The True Story behind Bio Hazard". Tiene un total de siete capítulos, y describen el punto de vista de los sucesos de Chris Redfield, pero hay varias discrepancias entre esta historia y el modo en que la saga ha evolucionado hasta hoy.

BIOHAZARD
ETC

El nombre de la versión japonesa de esta saga. La versión de PlayStation fue bautizada como "BIO HAZARD" (con espacio). Los subtítulos también son diferentes, "Last Escape" en lugar de "Nemesis" y "–Code: Veronica– 完全版" (versión completa) en lugar de "Code: Veronica X".

BIOHAZARD 1.5 ETC
La legendaria versión de *Resident Evil 2* que fue cancelada a mitad de su producción. Los protagonistas eran Leon y otra mujer llamada Elza Walker. Era más encaminado a ser un shooter sencillo, y los personajes compañeros eran distintos.

BLOQUES ETC
La cantidad de espacio en tu inventario. Objetos distintos ocupan distinto número de bloques y puede aumentarse dicho espacio con riñoneras y mochilas.

BOSQUE RACCOON ETC
Zona boscosa en las Montañas Arklay que crece al norte de la ciudad. Umbrella es dueña de varias instalaciones en lo más profundo del bosque.

BOTIQUÍN RE
Una caja que sólo aparece en *RE* y que contiene varios objetos de recuperación. El contenido varía según la caja. No tiene nada que ver con el Botiquín de ayuda de *RE3*.

BOTIQUÍN DE AYUDA RE3
Un objeto extremadamente útil que aparece en *RE3*. Tiene espacio para tres sprays curativos pero sólo ocupa un bloque de espacio en el inventario.

BOUTIQUE RE3
Una tienda en la que puedes entrar tras conseguir la "llave de la tienda". Dentro podrás cambiar de traje.

BRAD ZOMBI RE2
Un Brad Vickers zombificado que aparece casi al principio del juego tras cumplir ciertos requisitos. El motivo de que se convierta en zombi se descubre en *RE3*.

BRAVO 16 ETC
El nombre de la misión de Nicholai Ginovaef. Se menciona en el documento "Orden escrita a los Supervisores".

BUM ETC
Abreviación de "Back Up Man". El miembro del equipo que cubre al "Point Man" y lleva a cabo misiones en primera linea de acción.

CABALLERO DE CLAIRE REC:V
El nombre que el propio Steve Burnside se asigna de forma burlona cada vez que salva a Claire.

CAFE 13 RE3
Un restaurante en el centro de Raccoon City. Sus empleados tienen en su poder una de las joyas del dispositivo reloj que abre las puertas del ayuntamiento.

CAÍDA ETC
Situación en la que el ataque de un enemigo te derriba y eres incapaz de moverte durante unos segundos.

CAJA DE SEGURIDAD REC:V
Un objeto de almacenaje que aparece en *RECVX*. Sirve para dejar los objetos metálicos y poder así superar el control de metales del detector.

CÁMARA CCD RE
La pequeña cámara que los miembros de S.T.A.R.S. Joseph y Kenneth llevan sujeta a sus hombros. La imagen y sonido son grabados digitalmente en una cinta DV.

CAMBIO DE PERSONAJE ETC
Es el acto de cambiar a un personaje diferente en ciertas partes del juego. Estos personajes tendrán armas diferentes y restricciones en cuanto a donde pueden ir y a donde no.

CAMINAR CONTRA LA PARED ETC
Un estilo de juego particular que usan algunos jugadores y que consiste en caminar de cara a la pared y pulsando constantemente el botón de acción para así recortar drásticamente las posibilidades de que se dejen algún objeto.

CANCIÓN DE CURACIÓN ETC
La música que suele sonar en las habitaciones donde puedes guardar partida o con baúles de objetos y que te indica que estás en un lugar seguro.

CAPACIDAD DE CARGA ETC
Es la cantidad de munición máxima que puede contener un arma. No hay que confundirlo con la cantidad de munición que le queda al arma.

CARGADOR ETC
Puedes ver al jugador cargándolo cada vez que agotan la munición del que llevan en el arma.

CAT FISH RE
La marca del objeto de autodefensa Pistola de descargas.

CÉLULAS G RE2
Las células que, tras la inyección o infección, envuelven rápidamente a las células de los seres vivos que toca el virus.

CENTRO (DE LA CIUDAD) RE3
El distrito de Raccoon City que ocupa la zona centro-sur. Tiene restaurantes, el ayuntamiento, tiendas y compañías de medios de comunicación.

CENTRO DE FORMACIÓN DE DIRECTIVOS DE UMBRELLA RE0
Unas instalaciones localizadas en el bosque Raccoon y cuyo objetivo es formar a jóvenes trabajadores prometedores para que se conviertan en grandes miembros de Umbrella. El primer director ejecutivo del centro fue el profesor James Marcus.

CHALECO DE COMBATE ETC
Un chaleco a prueba de balas que todos los S.T.A.R.S. llevan para reducir los daños. Cada chaleco tiene un número diferente de bolsillos, y otros métodos de almacenamiento adaptado a las necesidades de cada miembro.

CHARCO DE SANGRE ETC
Tras derribar a un zombi, este charco te permitirá saber que realmente está muerto.

CHIMENEA ETC
Algo típico en el mundo de *Resident Evil*. Cuando usas el encendedor en ellas suele ocurrir algo.

CLAIRE ALTERNATIVA REC:V
Un personaje oculto que sólo puede ser usado en el Modo Batalla. Lleva un traje que deja al aire más cuerpo que nadie (salvo Alexia, claro).

CLAYMORE RE3
Uno de los "objetos de ataque". Aparecen pegadas a paredes y puedes disparan hacia ellas para dañar a enemigos cercanos. Existen como minas terrestres en el ejército real.

COMBINAR ETC
La instrucción que te permite mezclar objetos distintos, sobretodo hierbas, y conseguir así, objetos nuevos.

COMPLETE DISC ETC
Un disco extra especial incluido en la edición *Bio Hazard Director's Cut Dual Shock Version*. Con este disco se puede disfrutar de todos los extras ocultos en el juego entre otras cosas.

CÓCTELES MOLOTOV RE0
Un arma especial que aparece en *REØ*. Combina una botella vacía con el tanque de combustible para crear tantos como te quepan en el inventario.

CRIATURA ETC
El nombre de los monstruos que habitan el mundo de *Resident Evil*. Dependiendo de la situación, se referirá a ellos como bio armas, mutantes irregulares, monstruos, enemigos de poca monta, o jefes.

CRIATURAS G
RE2
Las criaturas creadas a partir de la exposición al virus G.

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA (CUCHILLO DE COMBATE)
ETC
Uno de los objetos puntal del equipamiento del jugador. Se puede usar de manera indefinida pero causa muy poco daño y tiene un alcance muy corto.

CUENTA ATRÁS
ETC
Una voz que anuncia la inminente autodestrucción de cualesquiera que sean las instalaciones que estés explorando, generalmente hacia el final del juego. También llamados "sucesos cronometrados" y la cantidad de tiempo dada más frecuente son cinco minutos.

D.I.J.
REC:V
En el Modo Batalla, puedes encontrar el "Diario de D.I.J.". Es un relato misterioso que no es ni más ni menos que la historia de *RECVX* contada desde el punto de vista de un ratón que va siguiendo a Claire durante su periplo.

DAÑO PERIFÉRICO
ETC
Es el resultado de usar un arma potente que infligirá daños indirectamente a otras criaturas que se encuentren lo suficientemente cerca del objetivo principal.

DAÑO POR ENVENENAMIENTO
ETC
Es el daño que vas recibiendo a intervalos regulares mientras estás envenenado.

DELTA FORCE
RE
Unas fuerzas especiales entrenadas exclusivamente para ayudar en la protección de los EE.UU. de amenazas terroristas. Aparecen en el perfil de Jill Valentine.

DESMEMBRAMIENTO
ETC
El acto de destruir una parte concreta del cuerpo de tu enemigo; por ejemplo, su cabeza, brazo, pierna... Los zombis cuya cabeza es destruida mueren al instante.

DETECTOR DE METALES
REC:V
Un dispositivo que aparece en *RECVX*. Si pasas por él llevando algún objeto metálico, los postigos de cuarentena se activarán y te verás atrapado.

DÍA X
RE
El día en el que tendría lugar el plan para usar a los S.T.A.R.S., que serían enviados a los laboratorios Arklay para ocuparse de la catástrofe ocurrida allí, y así poner a prueba sus bio armas, que entrarían en acción en situaciones de combate reales. Se nombra en el documento "Mensaje sobre Seguridad".

DIABLO
RE2
"Devil" en la versión original. Es el nombre del anticuerpo creado para combatir al virus G. Annette Birkin te dirá como crear esta vacuna específica para dicho virus.

DIARIO
ETC
Un tipo de documento, familiar para aquellos que hayan jugado a algún *Resident Evil*. A menudo contiene los últimos pensamientos de aquellos que acabaron siendo sacrificios en los distintos desastres que tuvieron lugar.

DIARIO DE CHRIS
RE2
Un objeto que contiene información al mismo nivel que el "Diario de Jill" en *RE3*. Lo encontrarás en la oficina de los S.T.A.R.S..

DIARIO DE JILL
RE3
Un objeto oculto que se consigue tras adquirir todos los documentos del juego en el orden correcto. Contiene la historia de Jill tras el "Incidente de la mansión".

DIARIO DE TREVOR
RE
Un documento que contiene la dolorosa historia de cómo George Trevor y su familia fueron, además de usados por Umbrella, asesinados por ellos también. Se ve por primera vez en "The True Story Behind Bio Hazard" y su historia se revive de nuevo en la nueva edición de *RE*.

DIFÍCIL
ETC
Un modo de juego en el que la munición y objetos curativos escasean y los enemigos son más fuertes. En *Resident Evil*, este era el modo que experimentaban al elegir a Chris, mientras que Jill era el modo de juego Fácil.

DEPLOID
REC:V
El tipo de metal usado en la estructura base del objeto clave Placa de águila.

DISCO MO
ETC
Un objeto clave estándar en la mayoría de juegos que contiene varios datos. En *Resident Evil 3* fue llamado "Disco de sistema".

DISPOSITIVO DE AUTODESTRUCCIÓN
ETC
El último y más habitual recurso de Umbrella para ocultar pruebas de sus actividades. Cuando se acaba el tiempo del dispositivo, las instalaciones vuelan totalmente por los aires.

DISTRITO CEDAR
ETC
Un área en la zona residencial de Raccoon City. Una de las primeras víctimas, una mujer de unos veinte años, se encontró con el cuerpo a pedazos en la orilla izquierda del río Marble que pasa por ahí.

DIVIDIRSE
RE0
Un sistema especial sólo visto en *RE0*. Le puedes dar la orden a tu compañero de que espere mientras tú sigues adelante.

DOBLARSE
ETC
Lo que hace el jugador cuando recibe daños de un enemigo. En esos breves momentos no puede recibir más daños, teniendo una oportunidad de escapar.

DOCUMENTO
ETC
Además del sencillo manual de instrucciones, están otros documentos a lo largo del juego que incluyen fotos, diarios, cartas y otro tipo de información. Pueden releerse cuando se quiera una vez encontrados.

DONCELLA DE HIERRO
REC:V
Un dispositivo de tortura antiguo. El sujeto al que torturan se coloca dentro de una especie de sarcófago cuyas puertas tienen miles de puntiagudos y afilados pinchos, lo que le hará gritar de puro dolor.

DUAL SHOCK VERSION
ETC
Una de las reediciones del *Resident Evil* original que contiene compatibilidad para el entonces nuevo sistema de vibración de mando Dual Shock para PlayStation. Cuando estos mandos aparecieron, se convirtió en norma que todos los juegos incluyeran compatibilidad de vibración.

ÉBOLA
ETC
Un virus real del que se habla en el "Wesker's Report II". El nombre de ébola viene del río al lado del cual se encontraron las primeras víctimas.

ECLIPTIC EXPRESS
RE0
El tren exprés privado para empleados de Umbrella que atraviesa las montañas Arklay para llevarlos al centro de formación. Una catástrofe tuvo lugar en su interior por culpa de James Marcus.

EDWARD ZOMBI
RE0
Una versión zombificada del miembro de S.T.A.R.S. Edward Dewey, al que encontraremos en el Ecliptic Express.

EL OJO
ETC
Un ojo de aspecto espeluznante presente muchas veces en la pantalla de títulos del juego. A veces no está claro de quien es ese ojo.

ELECTROCARDIOGRAMA
ETC
Un gráfico que muestra la salud del jugador. Verde significa "bien", amarillo y naranja son "precaución", y el rojo es "peligro".

ELIMINACIÓN DE CADÁVER
ETC
Un sistema que hace que los cuerpos de enemigos derrotados desaparezcan al cambiar de sitio y volver a esa habitación de nuevo. No funciona con los zombis en *RE*, a menos que les vueles la cabeza.

ELZA WALKER
ETC
Uno de los protagonistas del *Biohazard 1.5* no publicado. Era una motera rubia con un traje de moto rojo y, como Claire, uno de sus compañeros en el juego era Sherry Birkin.

ENCENDEDOR
ETC
Es el objeto estándar para los protagonistas hombre en *REØ*, *RE* y *RE2*. Les permite abrir cerraduras simples.

ENFERMEDAD CANÍBAL
ETC
Como se refieren los medios a la aparición de zombis en Raccoon City. Se puede ver en el "Memorándum del Periodista".

ENVENENADO
ETC
Una estado infligido en tu personaje por ciertos ataques de algunas criaturas. Mientras estás infectado, tu electrocardiograma se vuelve púrpura y tu HP irá descendiendo poco a poco.

EPÍLOGO
RE3
Una escena secreta que puede verse tras completar el juego en modo difícil. Cuentan el destino tras la desgracia de ocho personajes esenciales en la saga.

EQUIPO ALPHA
RE0, RE
El nombre de uno de los equipos de S.T.A.R.S. Hay un equipo de las Fuerzas Especiales de Umbrella con el mismo nombre.

EQUIPO BRAVO
RE0, RE
Uno de los equipos de S.T.A.R.S.. Sólo juegan un pequeño papel en *RE*, pero fueron personajes principales en *REØ*.

EQUIPO DE 5 HOMBRES
ETC
Una manera de hacer referencia a los equipos de S.T.A.R.S.. En realidad son seis, pero como uno de ellos es el piloto y se mantiene al margen de la acción, es costumbre referirse a ellos como a cinco.

EQUIPO DELTA
RE0
El nombre del equipo de las Fuerzas Especiales de Umbrella que sube a bordo del Ecliptic Express para contener los daños consecuencia del desastre que ha habido a bordo y evitar que se propaguen. Está formado sólo de dos personas.

EQUIPO ECHO
RE3
Uno de los equipos del U.B.C.S.. Es destruido tras ser enviado a Raccoon City para ayudar a rescatar a los supervivientes.

ESCENARIO PRINCIPAL, ESCENARIO SECUNDARIO
RE2
El nombre de los escenarios usados en *RE2* y que consisten en jugar diferentes situaciones del juego para Claire y para Leon, dependiendo de con quien has elegido jugar primero.

ESCUADRÓN ANTI-B.O.W.
REC:V
Unas fuerzas militares especiales entrenadas por Umbrella para contrarrestar sus bio armas fuera de control.

ESCUADRÓN DE INVESTIGACIÓN
RE0
El equipo enviado por Umbrella al centro de formación, tras estar cerrado durante diez años, para asegurarse de que todo está en orden y puede volver a abrirse. Se enviaron dos equipos.

ESPACIO PARA OBJETOS
RE
Es el lugar donde guardas los objetos. Objetos grandes como el Lanzacohetes ocuparán dos bloques.

ESPADA DE PARACELSUS
RE3
También conocido como cañón de raíles, es un arma especial que sólo puede usarse en un determinado caso.

ESTATUA
ETC
Es uno de los sistemas de puzzles más típicos de la saga de *Resident Evil*, ya sea moviendo estatuas, colocando objetos en ellas, o incluso destruirlas, y ponen a prueba la sabiduría del jugador cada vez que aparecen.

EXPERT MODE
RE2
Un nivel difícil incluido en *Biohazard 2* de Dreamcast. Es el mismo modo que el incluido en *Resident Evil 2*.

EXTREME BATTLE
RE2
Un modo especial incluido en las versiones Dual Shock de PS, Dreamcast y GC de *Resident Evil 2*.

FÁCIL
ETC
Modo de dificultad para principiantes. Algunos de los juegos que incluyen este modo tienen la pega de no desbloquear ningún extra al completar el juego en esta dificultad.

FÁRMACOS CLEMENT
REC:V
Traducidos como "Benigno" en el inventario de la edición española (es una traducción literal), son una clase de sustancias químicas que se usan para poner a punto armas. Sus propiedades reales son un misterio.

FESTIVAL MICHAEL
RE3
Una celebración que se celebra en Raccoon City cada 29 de septiembre. Se deriva de Saint Michael, en un agradecimiento cristiano a la temporada de la vendimia.

FINALES MÚLTIPLES
ETC
Se refiere a los diferentes finales posibles que el jugador puede ver dependiendo de cómo haya completado el juego.

FORZAR CERRADURAS
ETC
El arte de abrir cerraduras simples sin tener su llave con la ayuda de una ganzúa. Los cierres de estructura cilíndrica pueden abrirse en pocos segundos.

GANCHO
RE0
Aparece en *REØ*. Es un objeto especial que sólo puede usarse en puntos determinados a falta de escalera.

GANZÚA
ETC
Es el objeto estándar para las protagonistas mujer en *RE* y *RE2*. Les permite abrir cerraduras simples.

GEORAMA
REC:V
Un modelo detallado que replica acuradamente el entorno del mundo real. Alfred Ashford tiene uno en la galería a modo de réplica del centro de entrenamiento militar.

GIRO DE 180 GRADOS (GIRO RÁPIDO)
ETC
Una de las maneras de manipular al jugador. Al sacudir el stick en cualquier dirección, el personaje se girará instantáneamente. También funciona caminando hacia atrás y pulsando el botón de correr a la vez.

GOBIERNO AMERICANO
ETC
Uno de los clientes principales de bio armas de Umbrella en el universo de *Resident Evil*. No son conscientes de los procesos de creación llevados a cabo para fabricar las armas que compran.

GOLPE CON MUERTE INSTANTÁNEA
ETC
Golpes como el corta-cuellos del Hunter o el derribo de Cerberus que matan al jugador instantáneamente. También conocidos como Muerte de 1 golpe.

GOLPE CRÍTICO
ETC
Un disparo bien sincronizado que puede hacer volar ciertas partes de un zombi e infligir daños a otros enemigos cercanos.

GRADO / RANGO
ETC
Es la puntuación recibida según tu rendimiento en la partida. Se calcula a partir del número de partidas guardadas, número de veces que te curas y el tiempo total transcurrido hasta que se completa el juego. Los Rangos suelen ir de S a E.

GRANADAS DE CONGELANTE
RE3
Un tipo de munición muy raro para el Lanzagranadas. Sólo aparece en *RE3* y puede crearse con las Herramientas de recarga.

HACERSE EL MUERTO
ETC

Una forma irónica de referirse a los zombis que están postrados en el suelo y que parecen estar derrotados. Intentarán morderte si te aproximas a ellos, de ahí el nombre.

HARRIER
REC:V

Un avión diseñado en Inglaterra y el primero en el mundo capaz de despegar y aterrizar verticalmente. A causa de esto, es capaz de aterrizar en muchos más sitios que otros modelos.

HEAVY
RE3

El nivel más difícil incluido en *Biohazard 3*. Las versiones occidentales del modo difícil eran incluso más duras.

HIERBA
ETC

Objeto de curación muy familiar y uno de los sellos de la casa. Las hay verdes, azules y rojas, y se pueden combinar entre ellas con varios resultados.

HÍPER ZOMBI
ETC

Un zombi más rápido que uno normal que fue presentado en la versión Director's Cut del *RE* original.

HONASAINARA
RE2

La frase en dialecto kansai que dice Tofu cuando muere en su escenario secreto "The To-Fu Survivor".

HOSPITAL GENERAL DE RACCOON CITY
RE3

Un gran hospital multiusos construido en 1992 con fondos de Umbrella. Nicholai Ginovaef lo hizo volar por los aires.

HP
ETC

Abreviación de "Hit Points". Hace de indicador numérico de la estamina e indica cuánto daño puede soportar tu personaje.

"I WON'T LET IT END AS A DREAM"
ETC

"Yume de Owarasenai". El tema de cierre del *Bio Hazard* original. Se alzó en el puesto 60 en la lista de los Orion singles al poco de su estreno.

INCIDENTE DE LA MANSIÓN
RE

Se refiere a la mansión en el bosque Raccoon que camuflaba los laboratorios Arklay. Esta mansión se convirtió en el punto de origen de todos los futuros quebraderos de cabeza de los S.T.A.R.S. con Umbrella.

INCINERACIÓN DE CADÁVER
RE

Un método que previene la resurrección en forma de Crimson Head a zombis derrotados y que consiste en quemar los cuerpos con un encendedor y combustible.

INFORME DE INVESTIGACIÓN VÍRICA
RE3

Es parte de las pruebas acerca del Proyecto Virus G que Chris enseñó a Jill antes de irse. Si lees el "Diario de Jill", sabrás que Chris tenía información acerca del virus G antes de que ocurriera el desastre.

INVENCIBILIDAD
ETC

Una condición que adquiere el jugador en la que no puede recibir ningún daño en absoluto. Se activa en el momento del retroceso al recibir un golpe del enemigo, cuando caes al suelo o cuando subes unas escaleras o escaleras de mano.

INVENTARIO
ETC

El sitio en la pantalla de menú donde tienes y haces el mantenimiento de los objetos que llevas encima. Se divide en bloques, y en algunos casos, algunos objetos toman más de uno.

INVESTIGACIÓN COOPERATIVA
RE0

Otro sistema único en *REØ*. Puedes darle instrucciones a tu compañero para que te acompañe en tu investigación o no.

ISLA ROCKFORT
REC:V

Un isla incomunicada donde tiene lugar la primera parte de *RECVX*. Tiene estructuras como la "prisión sin huida", campos de entrenamiento, un laboratorio, un palacio público y una mansión privada, entre otras.

ISLA SHEENA
ETC

Una pequeña isla europea propiedad de Umbrella. Contiene una planta para experimentos con Tyrants y hogar de varios científicos y sus familias, pero fue destruida a propósito.

"ITS' FINALLY OVER..."
ETC

"Por fin, se ha acabado...". Una frase que tanto Jill Valentine como Claire Redfield dicen en mitad de sus respectivos juegos. Aunque en ambos casos cantan victoria antes de hora...

JUEGO EXTRA
ETC

Se refiere a los modos de juego ocultos que aparecen al completar los juegos principales bajo ciertas condiciones. Estos modos de juego operan en base a reglas distintas que el juego principal y a menudo usando a personajes diferentes.

JUEGO PRINCIPAL
ETC

Se refiere al escenario principal del juego, excluyendo los minijuegos o modos de juegos extra.

KENDO GUN SHOP
RE2

Una armería llevada por un amigo de Barry Burton, Robert Kendo. Se encuentra en la zona residencial de Raccoon City, al lado de la comisaría de policía.

KILER MATRIARCH
RE

La marca del insecticida usado para atacar al nido de avispas.

KNIFE CLEAR
ETC

Es una de las maneras en que jugadores de alto nivel disfrutan el juego. Se trata de un método extremadamente difícil y avanzado en el que sólo puedes usar el cuchillo para pasar el juego entero.

"KONZERN"
ETC

Un enorme conglomerado de varias compañías más pequeñas que trabajan en varios campos pero con una visión unificada de monopolizar el mercado. Umbrella y sus empresas asociadas son un claro ejemplo.

LABORATORIO ARKLAY
RE

Las instalaciones secretas de Umbrella situadas bajo la mansión. Fue el punto de origen de todo el incidente con el virus T y se convirtió en la fase final del "Incidente de la mansión".

LABORATORIO SUBTERRÁNEO DE RACCOON CITY
RE2

Es el lugar explorado en la segunda mitad de *RE2* y lugar de trabajo de William Birkin.

LAGO VICTORY
ETC

Un lago que hay en las montañas Arklay. Se encuentra en el noreste de Raccoon City, es conocido en toda la región por ser un lugar de relajación.

LANZACOHETES
ETC

Una de las armas potentes básicas de la saga. Se distingue de las demás sobretodo por su poder de ataque extremadamente alto. Hay ciertas condiciones que cumplir para hacerse con él.

LANZAMIENTO
ETC

Es el acto de lanzar un arma arrojadiza como una granada o una botella en llamas en un arco parabólico hacia un enemigo.

LATIDOS
REC:V

Los sonidos que se oyen al pasar por una puerta o subir unas escaleras concretas. Pretende evocar la misma sensación de miedo y terror que cualquiera tendría al explorar una zona nueva y posiblemente peligrosa también.

LDR
ETC

Abreviación de Líder. Miembro de los S.T.A.R.S. que comanda a los otros, decide las tácticas a usar y lidera el grupo.

LEECH HUNTER
RE0

Un minijuego al que se puede jugar tras completar *Resident Evil Ø* bajo ciertas condiciones.

LET ME LIVE
REC:V
Las palabras escritas en la espalda de la chaqueta roja de Claire. La ilustración que acompaña a esas palabras es la de una Valquiria, la diosa de la destrucción.

LEY MARCIAL
ETC
Un estado de emergencia donde el ejército toma el control cuando la policía se ve incapaz de contener el problema en su área. Se habla de ello en *RE3*.

LIBRE DE LIMITACIONES
ETC
Una condición libre de restricciones. No responderá a ninguna orden en absoluto una vez haya ocurrido eso (p. e. Super Tyrant).

LIBRO DE RECORTES
ETC
Contiene recortes de artículos de periódicos acerca de sucesos del juego. Aparecía en el *RE* original (Scrap book).

LIGHT
RE3
El modo para principiantes de *Biohazard 3*. Este modo te proporciona varias armas potentes desde el principio, y los enemigos son más fáciles de vencer.

LLAVE DECORATIVA
ETC
Otro objeto importante dentro de la saga *Resident Evil*. Estas llaves abren puertas con grabados iguales a los de las llaves.

LOCALIZACIÓN ALEATORIA
RE3
Un sistema nuevo en *RE3* que consiste en cambiar la situación de determinados objetos cada vez que juegas.

LOCALIZAR
ETC
Se trata de volver a desarrollar ciertas partes o reajustar un juego para vender en ciertos lugares del mundo. La referencias culturales y los niveles de dificultad se tienen en consideración según la zona.

LOS MERCENARIOS
RE3
Un minijuego que aparece tras completar el juego principal en *Resident Evil 3*.

LUCHA CONTRA UN JEFE
ETC
Una batalla inevitable contra un enemigo jefe y con un área de movimiento delimitada. Debes eliminar al enemigo para poder seguir adelante. También se hace referencia a ellas como "batallas evento".

MACETAS
ETC
Contienen hierbas azules o verdes. Aunque no pueden recogerse para que te las lleves, sí pueden ser usadas tantas veces como haga falta.

MACHACAR EL MANDO
ETC
Una forma de escapar rápidamente del ataque de un enemigo o de levantarse rápidamente tras caer al suelo. Gira la palanca de dirección y pulsa todos los botones repetidas veces para hacerlo. También se le llama "huida de emergencia".

MADE IN HEAVEN
RE, RE2
Palabras escritas en la espalda de un traje oculto de Chris y en la espalda del chaleco rojo de Claire.

MÁGNUM
ETC
La palabra viene del latín y significa "grande". Es un arma increíblemente potente y su nombre cambia según el juego. Por ejemplo, en *RE2* era el modelo Desert Eagle .50A.E..

MANIVELA
ETC
Uno de los objetos principales de la saga. Insertándolas en cualquiera que sea el dispositivo que lo necesite y girándolas permite pasar a nuevas áreas.

MANIVELA VÁLVULA
ETC
Uno de los objetos principales de la saga. Como la manivela, se coloca en un dispositivo en el que encaje para realizar ciertas acciones que te permitirán seguir adelante.

MANUAL DE INSTRUCCIONES
ETC
Un documento que explica los controles básicos y el diseño del mapa. Está en tu archivo desde el principio.

MÁQUINA DE ESCRIBIR
ETC
Se usa junto a las cintas de tinta para salvar el progreso del jugador. Se encuentran en todos los juegos de *Resident Evil*

MARVIN BRANAGH
RE2
Es el primer policía que conoce Leon S. Kennedy cuando llega a la comisaría. En *Biohazard 1.5* era el personaje que acompañaba a Leon.

MERCENARIO
RE3
Es un soldado que trabaja para el que le pague más. Todos los miembros de la U.B.C.S. lo son.

METAL INDUSTRIES CO.
REC:V
Una de las compañías asociadas a Umbrella. Creadores del material TG-01.

MODO BATALLA
REC:V
Un minijuego que aparece tras completar el juego principal. Había un modo similar en la versión para SegaSaturn del *Resident Evil* original.

MODO INVISIBLE
RE
Un minijuego al que se puede jugar tras completar *Resident Evil* bajo ciertas condiciones.

MODO SUPERVIVENCIA
RE
Un minijuego al que se puede jugar tras completar *Resident Evil* bajo ciertas condiciones.

MONTAÑAS ARKLAY
ETC
Una sierra al norte de Raccoon City. Hierbas curativas crecen ahí de forma natural y también hay unas importantes instalaciones de Umbrella por allí.

MOTHER LOVE
RE0
Un tatuaje en el brazo derecho de Billy Coen.

MR. X
RE2
Uno de los nombres que recibe Tyrant en las versiones internacionales. De hecho ha habido figuras de acción que se vendían usando ese nombre.

MUNICIÓN ILIMITADA
ETC
Un atributo que tienen a menudo las armas desbloqueadas tras superar el juego u obtenidas al completar los juegos extra, pero que en ciertos casos también es aplicable a las armas normales, de modo que ya no sea necesario escatimar en munición.

MUTANTE IRREGULAR
ETC
Se refiere a las criaturas que mutaron tras el desastre como resultado de una contaminación secundaria, no por inyección directa del virus.

NEMESIS
RE3
La criatura que acosa a Jill Valentine en *RE3*, el Nemesis Tipo-T parecido a un Tyrant. Cuando esta criatura aparece por la zona, la música cambiará hasta que no estés lo suficientemente lejos.

NEMESIS
RE3
Es el otro nombre para la criatura parásito NE-α. Llamado así en honor a la diosa de la venganza, el Nemesis de *RE3* se creó inyectando este parásito a un Tyrant.

NIGHTMARE MODE
RE2
Un modo que aparece en la versión Dreamcast de *Biohazard 2* tras completar el juego con Claire y Leon en Arrange Mode. Este modo es más difícil que el modo difícil de la versión de EE.UU..

NORMAL
ETC
La dificultad media y estándar de cada juego.

NP-004
RE
Uno de los medicamentos UMB necesarios para crear el V-Jolt.

NÚMERO DE PRISIONERO 267
REC:V
El número que llevaba Steve Burnside en su traje de la prisión en la isla Rockfort.

NÚMERO DE PRISIONERO WKD4496 REC:V
Es el número asignado a Claire cuando fue enviada a la isla Rockfort.

NÚMERO DE SERIE D-1036 RE0
El número de serie de Billy Coen dentro de los marines. Se puede ver en el documento "Orden judicial de traslado".

OBEDIENCIA, DISCIPLINA, UNIDAD RE0
Son las palabras que James Marcus usaba como eslogan cuando hacia de director ejecutivo del centro de formación. Los candidatos a directivos tenían una fe ciega a esas palabras.

OBJETO CLAVE ETC
Son los objetos absolutamente cruciales para poder avanzar en el juego. El hecho de no encontrarlos implica el no poder continuar.

OBJETO DE ATAQUE RE3, REC:V
Un objeto que puede ser usado para cubrir al enemigo con una ráfaga o explosión altamente destructivas. Aparecen por primera vez en *RE3*, que a su vez tiene más tipos de objetos de ataque que *RECVX*.

OBJETO DE DEFENSA RE
Un arma de emergencia usada sólo en *RE*. Lo son las granadas destellantes, la pistola aturdidora y las dagas.

OBJETO PERSONAL ETC
Son los objetos que el personaje lleva consigo desde el principio y que tienen usos especiales, pueden usarse sin límites y no ocupan espacio en el inventario.

OBJETOS (JOYAS) ETC
Uno de los tipos de objetos clave en el universo de *Resident Evil*. Se usan a menudo para resolver puzzles. Incluso en *RE0* hay un juego extra que consistía en conseguir joyas con forma de sanguijuela.

OBTENCIÓN AUTOMÁTICA ETC
Se refiere a escenas y sucesos en los que consigues objetos clave de forma automática al terminar dicha escena.

OM ETC
Abreviación de Omni Man. Personal que apoya en la retaguardia y que tienen conocimientos y habilidades para las armas ligeras y pesadas y vehículos.

ORIGINAL GAME RE2
Es el modo de juego en la versión de Gamecube en que, excepto por los gráficos mejorados, es exactamente igual a la primera versión publicada.

PANTALLA DE ESTADO ETC
Es la pantalla que muestra la condición en que se encuentra el jugador, el inventario, los documentos y el mapa. Los jugadores no serán nunca atacados mientras estén consultando esta pantalla.

PANTALLA DE RESULTADOS ETC
Es la pantalla final que se muestra después de los créditos de cierre. Muestra el tiempo total, número de veces muerto, rango y más.

PANTALLA PARA APUNTAR REC:V
Una interface especial para el rifle de francotirador y el lanzador lineal que permite apuntar con precisión al objetivo al que quieres disparar. Puedes hacer "zoom" para aumentar más la precisión.

PARABELLUM (BALAS) ETC
Munición militar. Parabellum en latín significa "prepararse para la guerra".

PARASOL RE
La marca comercial del disco MO usado durante el juego. Se cree que se trata de una compañía asociada a Umbrella.

PARQUE DE RACCOON CITY RE3
Un gran parque en el norte de la ciudad con un gran verdor, un camino forestal y un cementerio.

PARTES PERSONALIZADAS ETC
Se refiere a los objetos usados para mejorar tu armamento, como las partes para pistola, escopeta, partes A y B de la Eagle, etcétera.

PARTNER ZAPPING RE0
Un sistema que vio la luz en *RE0*. Se trata de un sistema que permite al jugador cambiar entre Rebecca y Billy para poder aprovechar las habilidades de cada uno cuando es necesario.

GAS P-ε RE2
Gas anti-B.O.W.. No surte efecto contra los Ivys, y encima les da propiedades tóxicas.

PELÍCULA ETC
Nombre de las escenas CG que aparecen en puntos clave de los juegos. Al elegir saltártelas, también te saltas información importante de la trama.

PELÍCULA CON ACTORES ETC
Se usó en el *RE* original. Las secuencias de introducción y cierre del juego se filmaron con personas reales.

PELIGRO BIOLÓGICO ETC
Una situación catastrófica y contagiosa ocasionada por patógenos víricos y animales infectados. Infligen daños tanto en humanos como a animales y al medio ambiente en general.

PEQUEÑOS BEBÉS RE0
El nombre que les da James Marcus a sus sanguijuelas mutadas.

PERSONAJE COMPAÑERO (I) ETC
Se trata de un compañero que ayuda en la investigación del protagonista. Normalmente va por su cuenta, aunque en determinadas áreas podemos tomar el control de ellos.

PERSONAJE COMPAÑERO (II) RE0
Se refiere al compañero no controlable por el jugador mientras usa el sistema Partner Zapping. Este personaje se mueve automáticamente para ayudar al jugador cuando está en peligro.

PERSONAJE JUGADOR ETC
Es el personaje controlado por el jugador durante el juego. Incluye a los personajes compañeros especiales, controlables en ciertos puntos del juego. También se les conoce como a personajes controlables.

PICA. SABROSO. RE
Las últimas palabras escritas en el diario de un criador de animales ("Diario del guarda"). Es una de las pocas fuentes de información valiosas que muestran el proceso del brote de virus T desde el punto de vista de un testigo normal, aunque tiene fragmentos que incluso pueden resultar graciosos.

PISTOLA ETC
Es la clase de arma con la que el protagonista empieza el juego. Todos los juegos desde *RE2* tienen piezas que permiten personalizar y mejorar las pistolas.

PISTOLA PERSONALIZADA (escopeta, mágnum, etcétera) ETC
Un arma muy poderosa cuando se le ensamblen partes especiales.

PISTOLERA ETC
Lugar práctico y seguro donde llevar el arma para acceder rápidamente a ella. Se coloca alrededor de los hombros o de la cintura. Los S.T.A.R.S. usan normalmente el segundo método.

PLAN "UNA BRILLANTE RACCOON PARA EL SIGLO XXI" ETC
Un gran proyecto para limpiar las calles de crímenes, delitos y terrorismo, que también hizo nacer a los S.T.A.R.S. Varias empresas, empezando por Umbrella, contribuyeron a los fondos que lo hicieron posible.

PLAN DE ACORDONAMIENTO ETC
Se refiere al plan de poner en cuarentena completamente a Raccoon City tras el brote del virus. El ejército y las milicias trabajaron juntas para establecer barricadas en los límites de la ciudad y los ciudadanos que escaparon fueron sujetos de pruebas y análisis de sangre para asegurarse de que no estuvieran infectados también.

PLAN DE CUARENTENA
RE3
Es la acción llevada a cabo por el ejército al hacer volar la ciudad para asegurarse de que el virus no se dispersara más. Aproximadamente 100.000 civiles murieron a causa de este ataque.

PLAN VIRUS G
RE2
El nombre del proyecto bajo la supervisión de William Birkin para crear nuevas bio armas a partir del virus G.

PLAN VIRUS T
RE
El nombre del proyecto para crear bio armas en los laboratorios Arklay. Provoca un mayor distanciamiento entre Spencer y Marcus. Es el plan instigador tras el "Incidente de la mansión".

PLATAFORMA GIRATORIA / TRANSPORTADORA
ETC
Una gran plataforma usada a menudo para transportar material pesado, pero que nosotros usaremos a modo de ascensor para pasar de unas áreas a otras.

PM (I)
RE0
Abreviación de Policía Militar, la organización que se encarga de investigar los delitos cometidos dentro mismo de los cuerpos militares. En el juego son presentados como la gente que escolta a Billy Coen hacia la prisión (aunque ya están muertos cuando les vemos).

PM (II)
ETC
Abreviación para Point Man. Este puesto conlleva una posición agresiva a primera linea para conseguir información del área antes de asegurarla.

PÓLVORA PARA ARMAS
RE3
Pólvora que, una vez combinada con las Herramientas de recarga, te permite crear tu propia munición. Hay tres clases de pólvora que permiten crear múltiples variedades de balas. Aparece sólo en *RE3*.

PRESA RACCOON
ETC
Una presa que se encuentra en las Montañas Arklay y que trae agua a la ciudad.

"PRIVSOL"
ETC
Abreviación de "Private Institution Soldier" (soldado de institución privada), refiriéndose a los soldados que Umbrella tiene empleados en todas sus localizaciones clave.

PROYECTO NEMESIS
RE3
Un plan para desarrollar una nueva clase de bio arma usando el parásito NE-α. Este proyecto al final dio como resultado al Nemesis que vemos en *RE3*.

R.P.D.
ETC
Abreviación de "Raccoon Police Department". Hogar de los S.T.A.R.S. y emplazamiento de la primera parte de *Resident Evil 2*.

RACCOON CITY
ETC
Una ciudad de la región norcentral de EE.UU.. Las donaciones de Umbrella fueron el principal motor del rápido desarrollo y éxito de la ciudad. Más de una de cada tres personas que vivían allí, trabajaban para Umbrella o en una de sus compañías asociadas.

RACCOON PRESS
RE3
Es la proveedora de papel para el periódico Raccoon Times.

RACCOON WEEKLY
ETC
Una pequeña publicación periódica. En ella se detallan las primeras visiones de Cerberus en las Montañas Arklay. Se puede ver en el "Scrapbook" (libro de recortes) del *RE* original.

RADIOCONTROL
ETC
El nombre del inusual esquema de control del *Resident Evil*. Significa que el personaje siempre irá en la dirección en la que mira al pulsar hacia arriba, no importa en qué ángulo de cámara esté. Algo parecido al control de un coche o helicóptero teledirigido, de ahí el nombre del sistema.

RECARGA
ETC
Es la acción de rellenar tu arma con munición. Puedes elegir entre hacerlo manualmente (a través de la pantalla de estado) o de forma automática. Al hacerlo de forma automática puedes ver al personaje recargar en vivo, pero en esos segundos es vulnerable a los ataques.

REINICIO SUAVE
ETC
El método que te devuelve a la pantalla de títulos más rápido que pulsando el botón "reset" de tu consola. Selecciona "Reiniciar juego" del menú que aparece al pulsar Start (varía según el juego).

REINTENTAR
ETC
Es la opción al morir que te permite volver a empezar desde el punto de guardado más próximo.

RESIDENT EVIL
ETC
El nombre de la versión occidental de esta saga. La versión de PlayStation fue bautizada como "RESIDENT EVIL". Los subtítulos también son diferentes, "Nemesis" en lugar de "Last Escape" y "X" en lugar de "完全版" (versión completa).

RÍO CIRCULAR
ETC
El nombre de un río de las montañas Arklay. Fluye por toda el área norte y sur que rodea a Raccoon City. También está cerca el río Marble.

ROOKIE (NOVATO)
RE2
Un modo para principiantes que aparece en la versión de Gamecube de *Biohazard 2* y que te permite usar varias armas potentes desde el principio del juego. Aún más fácil que el modo de juego Fácil original.

ROTACIÓN
ETC
El sistema de giro usado para mover a los personajes en la saga de *Resident Evil*.

RS
ETC
Abreviación de "Rear Security". Es el miembro de S.T.A.R.S. que trata las heridas de sus compañeros y les cubre la retaguardia. También son habilidosos con el helicóptero y la puntería.

S.T.A.R.S.
ETC
"Special Tactics and Rescue Service" (Servicio de Tácticas Especiales y Rescate). Unas fuerzas de combate de élite especiales bajo la dirección de la policía de Raccoon. Está dividido en dos equipos: Alpha y Bravo, con seis miembros cada uno.

S.W.A.T.
ETC
Abreviación de "Special Weapon and Tactics" (Tácticas y Armas Especiales), es un equipo especial de oficiales de élite entrenados para resolver situaciones peligrosas. Aparece en el perfil de Barry Burton.

SAFSPRIN
RE3
Una de las mayores fuentes de ingresos de Umbrella Pharmaceutical. Empaquetado en forma de píldoras en una botella, su eslogan es *The Common Cure* (la cura común).

SAMURAI EDGE
ETC
El arma modelo M92F estándar distribuida entre los S.T.A.R.S. y que ha sido mejorada y personalizada por el hermano de Robert Kendo, Joe Kendo.

SELECCIÓN EN VIVO
RE3
Un sistema visto sólo en *RE3* en el que puedes decidir lo que vas a hacer en ciertos puntos. Hay un límite de tiempo para tomar tus decisiones y que se te termine el tiempo a menudo hace que las cosas transcurran de otro modo.

SENSACIÓN DE REALISMO
RE0, RE
Es la sensación de estar ahí realmente, en el juego, y sentir el terror de forma más explícita gracias a la enorme calidad gráfica de estos juegos.

SEÑAL DE BENGALAS
RE
Se usa para avisar a Brad Vickers para que venga a rescatarte.

SEXTO LABORATORIO DE EUROPA
RE3
El laboratorio donde el Nemesis Tipo-T fue creado.

SIMULACIÓN DE BATALLA
RE0
Actividad que tiene lugar en un área de entrenamiento situada en el tercer sótano del centro de formación. El director del área establece la colocación de las barras de hierro y de los Hunters.

SISTEMA DE APOYO
RE0
Un sistema especial sólo visto en *RE0*. Tu compañero te llamará pidiendo ayuda si se encuentra en apuros.

SISTEMA DE APUNTADO AUTOMÁTICO
ETC
El sistema que coloca al jugador apuntando justo en la dirección del enemigo más cercano automáticamente con tan solo pulsar el botón de sacar arma. Puedes cambiar a sistema de apuntado manual en el menú opciones.

SISTEMA DE APUNTADO MANUAL
ETC
Una operación de control necesaria cuando apuntas con un arma y el jugador no puede apuntar automáticamente a un objetivo. Este tipo de control se usa por defecto dependiendo del modo de juego o la parte de la saga a la que estamos jugando.

SISTEMA ZAPPING
RE2
Un sistema usado en *RE2*. Hace referencia a que acciones tomadas en lugares determinados de los primeros escenarios, tendrán repercusión en el mismo lugar de los segundos escenarios.

SONATA DEL CLARO DE LUNA
RE
Una de las obras maestras de Beethoven. Jill/Rebecca la interpreta.

SPENCER
ETC
Uno de los fundadores de Umbrella, Ozwell E. Spencer.

SPRAY PRIMEROS AUXILIOS
ETC
Un objeto escaso que restaura por completo tu salud. A diferencia de las hierbas, no son resultado de ninguna combinación, por lo que son un objeto muy práctico.

SUCESO DEL HEMOSTÁTICO
REC:V
Un suceso similar al del suero. Si le das el hemostático y el encendedor a Rodrigo Juan Raval, recibirás ciertos objetos jugando como Claire y, más tarde, como Chris.

SUCESO DEL SUERO
RE
Un suceso especial que consiste en salvar a un compañero que ha sido gravemente envenenado. Cumplirlo o fallar en ello tendrá consecuencias en futuros sucesos.

SUEÑO CRIOGÉNICO
REC:V
El método que Alexia Ashford usó durante quince años para que el virus T-Veronica coexistiera en paz en su cuerpo.

SUPERVISOR
RE3
El nombre de los agentes secretos de Umbrella enviados a grabar a sus compañeros mientras luchan contra las criaturas en Raccoon City. Su agente principal es Nicholai Ginovaef.

SURVIVAL HORROR
ETC
El género al cual *Resident Evil* forma parte. Se refiere a un tipo de juego donde el jugador se encuentra en una situación extremadamente peligrosa y catastrófica y debe escapar con vida.

SUSTANCIAS QUÍMICAS UMB
RE
Los materiales usados para crear el V-Jolt. Se necesitan las variantes 3, 7 y 10 (en el *Resident Evil* original eran el 2, 7 y 13).

T-ALEXIA
REC:V
Otra manera de llamar al T-Veronica. Albert Wesker lo nombra en la base antártica.

T-VERONICA
REC:V
Un virus creado por Alexia Ashford combinando el virus Progenitor con ADN de hormiga y de planta. Para conseguir una asimilación correcta entre virus y huésped, dicha asimilación debe realizarse a bajas temperaturas para reducir su velocidad y durante varios años.

T-VIRUS
RE
Un virus manipulado a partir del virus Progenitor para fines militares. La "T" es de "Tyrant", y tiene la habilidad de convertir a todas las criaturas que infecta en bestias agresivas sedientas de sangre.

TANQUE TIGER
REC:V
El tanque más fuerte de la Segunda Guerra Mundial en el ejército alemán. El fanático de los ejércitos, Alfred Ashford, tenía uno en los campos de entrenamiento de la isla Rockfort.

TARJETA LLAVE
ETC
Un objeto que se encuentra a menudo en los juegos y sirve para abrir puertas.

TERMINAL
ETC
Los típicos ordenadores que sirven para introducir contraseñas y tarjetas y, de ese modo, abrir puertas.

THE 4TH SURVIVOR
RE2
El Cuarto Superviviente. Otro escenario disponible para descubrir tras completar el juego bajo ciertas condiciones. Te permite jugar como HUNK.

THE TO-FU SURVIVOR
RE2
El Superviviente Tofu. Otro escenario disponible para descubrir. El protagonista es Tofu.

THE TRUE STORY BEHIND BIO HAZARD
ETC
Un libro que fue incluido como parte del lanzamiento de la edición limitada de *Bio Hazard* para la Sega Saturn. Contiene mucha información relativa a la trama subyacente así como una historia corta sobre Chris antes de los eventos del primer juego, así como muchas anécdotas ocurridas durante el desarrollo del juego.

TIEMPO DE JUEGO
ETC
Es la cantidad de tiempo transcurrido hasta que se completa el juego. Todo lo ocurrido desde el inicio del juego, escenas de sucesos, carga de datos, ir a la pantalla de estado, créditos del final… están incluidos en el cálculo.

TIME ATTACK
ETC
Uno de los modos en que los jugadores más capacitados juegan y disfrutan. Dependiendo que lo que tardes en completar el juego, los extras que recibas serán unos u otros.

TIPO CON GAFAS DE SOL (SUNGLASSES BASTARD)
RE
Albert Wesker, según el documento "Epitafio del Científico".

TIPO-A
RE
Una de las primeras formas mutadas del virus Progenitor y que fue inyectada posteriormente en Jessica Trevor, esposa del arquitecto de la mansión Arklay, George Trevor. Se explica en el archivo "Fotografía familiar y notas.

TIPO-B
RE
Una de las primeras formas mutadas del virus Progenitor y que fue inyectado posteriormente en Lisa Trevor, hija del arquitecto de la mansión Arklay, George Trevor. Se explica en el archivo "Fotografía familiar y notas".

TIPO-Y139
RE0
Bio armas creadas a partir de crustáceos que nunca son vistas en el juego aunque se detalla información en el archivo "Diario del Pasajero". A juzgar por los puntos débiles de los que habla el documento, se cree que fueron la base para la bio arma Stinger.

TORRE DEL RELOJ SAINT MICHAEL RE3

Un punto de interés turístico famoso en Raccoon City. También es uno de los escenarios en los que Jill lucha contra Nemesis tras un intento fallido de fuga.

TRAJE OCULTO ETC

Trajes alternativos que se ganan al completar el juego, siendo un extra común en la mayoría de juegos. Algunos se consiguen bajo ciertas condiciones y recibiendo una llave para armarios especiales.

U.B.C.S. RE3

Siglas de "Umbrella Biohazard Countermeasure Service" (Servicio de Contramedidas para Peligros Biológicos de Umbrella). Aparecen en la introducción de *Resident Evil 3*, aunque son eliminados muy pronto.

U.S.A. VERSION RE2

Un modo de juego en *Biohazard 2* que replica la dificultad del juego en su versión occidental. Es como si fuera un "port" japonés de la versión europeo-americana.

U.S.S. (UMBRELLA SECURITY SERVICE) RE0, RE2

Un equipo de élite formado por soldados que lleva a cabo las misiones top-secret de Umbrella. También se les conoce como las Fuerzas Especiales de Umbrella. El equipo Delta de *RE0* y el Alpha de *RE2* eran originarios de esa entidad.

UH-1 (HELICÓPTERO MODELO UH-1) ETC

El modelo de helicóptero reservado para uso de los S.T.A.R.S.. Es un helicóptero muy adaptable y con muchos usos, pilotable tanto para militares como civiles.

UMBRELLA ETC

Un enorme conglomerado corporativo cuya mayoría de beneficios los obtiene con la venta de fármacos. "Preservando la salud de la gente" es su eslogan universalmente conocido, pero aparte de esto, son, por supuesto, la mayor fuente del mal que ha tenido lugar en los juegos de *Resident Evil*.

UMBRELLA INDUSTRY ETC

Es el departamento de armas de Umbrella. Lanzallamas, lanzadescargas, lanzaminas y lanzador lineal son todos procedentes de ahí.

USO AUTOMÁTICO ETC

Se refiere a los sucesos en los que una situación requiera determinado objeto y lo use automáticamente, si es que lo llevas encima.

V-ACT RE

Una mutación del virus T que causa en el huésped procesos reconstructivos muy severos. Este proceso es lo que provoca que los zombis derrotados se conviertan en los terribles Crimson Heads.

VACUNA ETC

Los anticuerpos que previenen que alguien se infecte con un virus o que curan los síntomas de un virus incluso tras la infección.

VAM RE2

La máquina usada para crear el Diablo, la vacuna del virus G. Puedes repasar su proceso de creación en el documento "Instrucciones para la Síntesis del Antígeno del G-Virus: G-Vacuna"

VERY EASY REC:V

El modo de juego más fácil en *Biohazard –Code: Veronica–* 完全版. Un lanzacohetes ilimitado, cinta para guardar la partida ilimitada y un baúl repleto de armas potentes son algunas de las ventajas.

VIRUS ARN ETC

Palabra real usada por biofísicos. Es un virus que contiene información genética en forma de ARN o ácidos ribonucléicos. Se menciona en el "Wesker's Report II".

VIRUS G RE2

Un virus violento y maligno desarrollado por William Birkin. Los infectados acaban invadidos completamente por las células G, y sufren extremas y repentinas mutaciones hasta que mueren.

VIRUS PROGENITOR ETC

Un nuevo tipo de virus ARN que se une al ADN de su huésped y lo reorganiza dándole nuevas propiedades y habilidades. Cuando sus células se dispersan, provoca mutaciones repentinas.

V-JOLT RE

El nombre convencional dado a la sustancia química UMB No. 20. "UMB", es de "Umbrella", "V" de "virus" y "Jolt" de "golpe" o "sacudida". Es necesario si quieres debilitar a la Planta 42.

VP-017 RE

Uno de los productos UMB necesarios para crear el V-Jolt

VT-J98 RE3

La sustancia usada en la creación del Nemesis Tipo-T. Se detalla en el documento "Fax Comercial".

WESKER ZOMBI ETC

Un Wesker zombificado que aparece en el Battle Game de la edición de Sega Saturn del *RE* original. Es tan fuerte que sólo puede ser derrotado con dos disparos de la Colt Python.

WESKER'S REPORT ETC

Un informe escrito por Albert Wesker que contiene un montón de información jugosa. Hay dos informes, el "I" fue revelado en forma de DVD extra de forma limitada con *RECVX*, el "II" fue publicado en la web. El *Biohazard Collector's Box* los recopila a ambos en forma de texto impreso.

WILL RE0

Diminutivo para William Birkin. Podemos ver en el "Diario del secretario" como éste hace referencia a él como "Will el erudito", lo que significa que se tenían confianza. Pero sólo aparece en la versión inglesa, ya que en la traducción al castellano del juego se omitió el diminutivo y se dejó en "William".

X (EDICIÓN COMPLETA) REC:V

Son las letras fijadas en la versión ampliada del título *Resident Evil* (*Biohazard*) *Code: Veronica*. Se ha añadido contenido argumental y el final verdadero que no te puedes perder.

YOU ARE DEAD ETC

Estás muerto" o "Has muerto". Palabras sangrientas que reflejan el hecho de que el jugador ha muerto. En algún juego se muestra la frase "You Died" en su lugar.

ZOMBI CORRIENDO RE3

Es otro zombi de movimiento rápido, aunque es algo diferente del Híper Zombi.

ZONA RESIDENCIAL (DE LA CIUDAD) RE3

Es el distrito del extremo sur de Raccoon City. Tiene el Bar Jack's, como lugar conocido.

Las palabras que no pueden categorizarse en ningún juego en concreto son etiquetadas como ETC. Algunas de las situaciones descritas aquí toman como base la edición japonesa y puede no coincidir totalmente con las demás ediciones. También cabe señalar que muchas de las palabras aparecidas aquí pueden parecer algo absurdas, pero en Japón es costumbre transcribir literalmente del inglés, con lo que es lógico que decidieran explicarlas un poco.

LISTA CRONOLÓGICA DE JUEGOS

Resident Evil debutó para la PlayStation en Japón con el nombre de *Bio Hazard* el 22 de marzo de 1996. Al principio, sus ventas no fueron nada del otro mundo. Sin embargo, fue ganando popularidad gradualmente y a contagiar a aquellos que jugaban con un incontenible deseo de contárselo a sus amigos. A gente de todo el globo le encantó este nuevo sistema de juego que jamás habían experimentado antes, y es más, las palabras *Resident Evil*, ya son conocidas en todas partes.

CALENDARIO DE SALIDA AL MERCADO

TÍTULO	REGIÓN	PLATAFORMA	FECHA
Biohazard	Japón	Sony PlayStation	22/3/1996
Resident Evil	EE.UU.	Sony PlayStation	30/3/1996
Resident Evil	PAL	Sony PlayStation	1/8/1996
Biohazard	Japón	Personal Computer	6/12/1996
Biohazard	Japón	Sega Saturn	25/7/1997
Resident Evil	EE.UU.	Sega Saturn	31/8/1997
Resident Evil	Europe	Personal Computer	17/9/1997
Biohazard Director's Cut	Japón	Sony PlayStation	25/9/1997
Resident Evil Director's Cut	EE.UU.	Sony PlayStation	30/9/1997
Resident Evil	EE.UU.	Personal Computer	30/9/1997
Resident Evil	PAL	Sega Saturn	1/10/1997
Resident Evil Director's Cut	PAL	Sony PlayStation	10/12/1997
Resident Evil 2	EE.UU.	Sony PlayStation	21/1/1998
Biohazard 2	Japón	Sony PlayStation	29/1/1998
Resident Evil 2	PAL	Sony PlayStation	8/5/1998
Biohazard 2 Dual Shock Ver.	Japón	Sony PlayStation	6/8/1998
Biohazard Director's Cut Dual Shock Ver.	Japón	Sony PlayStation	6/8/1998
Resident Evil Director's Cut Dual Shock Ver.	EE.UU.	Sony PlayStation	14/9/1998
Resident Evil 2 Dual Shock Ver.	EE.UU.	Sony PlayStation	11/11/1998
Resident Evil 2	EE.UU.	Tiger Game.com	11/11/1998
Biohazard 2	Japón	Personal Computer	19/2/1999
Resident Evil 2	EE.UU.	Personal Computer	28/2/1999
Resident Evil 2	Europe	Personal Computer	6/1999
Biohazard 3: Last Escape	Japón	Sony PlayStation	22/9/1999
Resident Evil 3: Nemesis	EE.UU.	Sony PlayStation	12/11/1999
Resident Evil 2	EE.UU.	Nintendo 64	19/11/1999
Biohazard 2 Value Plus	Japón	Sega Dreamcast	22/12/1999
Biohazard Gun Survivor	Japón	Sony PlayStation	27/1/2000
Biohazard 2	Japón	Nintendo 64	29/1/2000
Resident Evil 2	PAL	Nintendo 64	2/2000
Biohazard –Code: Veronica–	Japón	Sega Dreamcast	3/2/2000
Resident Evil 3: Nemesis	PAL	Sony PlayStation	18/2/2000
Resident Evil Code: Veronica	EE.UU.	Sega Dreamcast	29/3/2000
Resident Evil Survivor	PAL	Sony PlayStation	31/3/2000
Resident Evil 2	PAL	Sega Dreamcast	28/4/2000

Resident Evil Code: Veronica	PAL	Sega Dreamcast	26/5/2000
Biohazard 3: Last Escape	Japón	Personal Computer	16/6/2000
Resident Evil Survivor	EE.UU.	Sony PlayStation	31/8/2000
Biohazard 3: Last Escape	Japón	Sega Dreamcast	16/11/2000
Resident Evil 3: Nemesis	EE.UU.	Sega Dreamcast	17/11/2000
Resident Evil 3: Nemesis	Europe	Personal Computer	24/11/2000
Resident Evil 2	EE.UU.	Sega Dreamcast	15/12/2000
Resident Evil 3: Nemesis	PAL	Sega Dreamcast	22/12/2000
Biohazard –Code: Veronica– 完全版	Japón	Sony PlayStation 2	22/3/2001
Biohazard –Code: Veronica– 完全版	Japón	Sega Dreamcast	22/3/2001
Biohazard Nightmare Returns	Japón	Sony PlayStation 1/2	22/3/2001
Resident Evil 3: Nemesis	EE.UU.	Personal Computer	16/4/2001
Resident Evil Code: Veronica X	EE.UU.	Sony PlayStation 2	22/8/2001
Resident Evil Code: Veronica X	PAL	Sony PlayStation 2	14/9/2001
Gun Survivor 2 Biohazard –Code: Veronica–	Japón	Sony PlayStation 2	8/11/2001
Resident Evil Gaiden	PAL	Game Boy Color	14/12/2001
Resident Evil Survivor 2	PAL	Sony PlayStation 2	8/2/2002
Biohazard	Japón	Nintendo Gamecube	22/3/2002
Biohazard Gaiden	Japón	Game Boy Color	29/3/2002
Resident Evil	EE.UU.	Nintendo Gamecube	30/4/2002
Resident Evil Gaiden	EE.UU.	Game Boy Color	4/6/2002
Resident Evil	PAL	Nintendo Gamecube	13/9/2002
Resident Evil Ø	EE.UU.	Nintendo Gamecube	12/11/2002
Biohazard Ø	Japón	Nintendo Gamecube	21/11/2002
Resident Evil 2	EE.UU.	Nintendo Gamecube	14/1/2003
Resident Evil 3: Nemesis	EE.UU.	Nintendo Gamecube	14/1/2003
Biohazard 2	Japón	Nintendo Gamecube	23/1/2003
Biohazard 3: Last Escape	Japón	Nintendo Gamecube	23/1/2003
Gun Survivor 4 Biohazard: Heroes Never Die	Japón	Sony PlayStation 2	13/2/2003
Resident Evil Ø	PAL	Nintendo Gamecube	7/3/2003
Resident Evil 2	PAL	Nintendo Gamecube	30/5/2003
Resident Evil 3: Nemesis	PAL	Nintendo Gamecube	30/5/2003
Resident Evil Dead Aim	EE.UU.	Sony PlayStation 2	18/6/2003
Resident Evil Dead Aim	PAL	Sony PlayStation 2	11/7/2003
Biohazard –Code: Veronica– 完全版	Japón	Nintendo Gamecube	7/8/2003
Biohazard Collector's Box	Japón	Nintendo Gamecube	7/8/2003
Resident Evil Code: Veronica X	EE.UU.	Nintendo Gamecube	3/12/2003
Biohazard Outbreak	Japón	Sony PlayStation 2	11/12/2003
Resident Evil Code: Veronica X	PAL	Nintendo Gamecube	12/3/2004
Resident Evil Outbreak	EE.UU.	Sony PlayStation 2	30/3/2004
Biohazard Outbreak File #2	Japón	Sony PlayStation 2	9/9/2004
Resident Evil Outbreak	PAL	Sony PlayStation 2	17/9/2004
Biohazard Double Feature	Japón	Nintendo Gamecube	22/12/2004
Resident Evil Outbreak File #2	EE.UU.	Sony PlayStation 2	26/4/2005
Resident Evil Outbreak File #2	PAL	Sony PlayStation 2	26/8/2005

CRÉDITOS

BIOHAZARD 0

Game Design
TAKAHIRO USHIRODA
TAKAYOSHI MIYAKE
ISAMU HARA
TOMOHIRO KIDA
YASUHIRO ITOGE

Assistant Director
YIKI FURUKAWA

Original. Game Design
HIDEKI KAMIYA

Production Manager
TAKESHI TANIGUCHI

Coordinators
HIDENORI FUKUKAWA
YODO LIU

Scenario Editors
FLAGSHIP
NOBORU SUGIMURA
HIROMICHI NAKAMOTO
JUNICHI MIYASHITA

PROGRAM

Program Supervisor
SYUICHIRO CHIBOSHI

Main Programmer
YOSHIFUMI HIRAO

System Programmers
TOMOHIRO UEDA
HIROYOSHI IWASAKI

Character Programmers
TSUTOMU KOBAYASHI YOSHITARO
HONJO

Creature Programmers
MASAYOSHI ITOH
HIDEO MATSUMOTO
MITSUTAKA EMORI

Map Programmers
MASAO UE
TSUKASA MURAKAMI

Demo Programmers
TATSUYA KITABAYASHI
MASAO UE

Sub screen Programmers
HIDEO MATSUMOTO
YOSHITARO HONJO
TUKASA MURAKAMI

Effect Programmer
MITSUTAKA EMORI

Maintenance
YUICHI OUMI

Software Support
MASAMITSU KOBAYASHI

BACKGROUND

Background Graphic Supervisor
KOICHI MINAMI

Background Graphic Director
HIROSHI KASAJIMA

Background Graphic Designers
SATORU HIRANO
HIROTAKA MORIYAMA
KIYOSHI HARADAI
ERI INOUE
YUYA OKADA
MOTOHISA TOMINAGA
RYUJI TAMURA
MAKIKO NIHARI
JIANPIMG QIU
CHENHAO XU
YAN HUANG
SHENG XU
HAINING ZHANG
YING CHEN
HAIRONGU TANG
JUN HU
ETSUKO HIROSE

Shadow Mapping
GENTARO SAKAI

Background Sketch Artists
RYU NOGUCHI
MITSURU HIROTA

Background Artist
SHINKIRO

Title Logo Designed By
NAOKI KATAKAI
SHIGEOMI OKAMURA

Title Screen Designed By
NAOKI YOSHIKAWA

MODEL / DESIGN

Model & Motion Design Director
KENICHI UEDA

Character Model Artists
KOJI ISHIDA
SHIN YUASA
GEN KOBAYASHI
TORU NAKAZAWA
KENICHIROU YOSHIMURA
YOSHINORI MATSUSHITA

Character Animators
YOSHIO MISAKI
TORU YAMASHITA
YUKI YANAGIMOTO
SYOHJI HAMADA
TOMOKAZU KADOUE
KENICHIRO HATADA
YOSHIAKI UTAZU
TAKASHI ITAI
HIROKI MOTOSHIROMIZU
SHINTARO TAKARAMOTO
YOSHIAKI NAEMURA

2D Item Design
KIYOSEI NISHIKAWA
MASAYUKI MORITOMO

Object Design
TOSHIYUKI KANNO
YUICHI MATSUDA
NORIE SHOJI
SAYAKA MIZA
LEI NING
JUN HU

Hi-end Character Model Art
NARU OHMORI
TAKAMASA YAMADA
YASUYUKI TAKAGI

Creature Sketch Artist
SATOSHI NAKAI

Creature Artist
YOSHIHIRO OHNO

Character Artists
SHINKIRO
SHINSUKE KOMAKI

EFFECT

Effect Supervisor
YUSUKE HASHIMOTO

Effect Director
MASAKI TOKUDA

Effect Designers
GO YOSHIDA
GEN SATOH
HIRONOBU NAKANO
HIDEAKI TANAKA
AKIRA MASUDA
SHINYA KAWANE

REAL-TIME DEMO

Real-Time Demo Supervisor
SHINJI UTSUNOMIYA

Face Modeling & Facial Direction
YOSHIAKI HIRABAYASHI

Real-Time Demo Creators
KUNIHIKO TSUDA
MOTOKI TUJI
SHOHEI KONNO
NORIHITO UENO
MASAKI FURUTANI
SATORU FURUTANI

Toot Creators
RYUTA TAKAHASHI
ATSUTOSHI MURATA
MIYUKI YAMAMURA

SOUND

Sound Director
ICHIRO KOHMOTO

Sound Editors
RYOUE TAKAGI
RIYOU KINUGASA
SHINGO KATAOKA

Music Composed By
SEIKO KOBUCHI

Supported By
TOMOHIRO MASUDA

Sound Assistant
MADOKA OHASHI

Vocal
KENGO (RAKU-SHA)

Strings
KAYO IZATO
TOMOKO MORIE
IKUKO NADAGI
MIKI IKEUCHI
SATOE MORI
KUMIKO HAYASHI

CG MOVIE 1st UNIT

ROBOT

CG Movie Producer
MIKITAKA KURASAWA

Director of Photography
SATOSHI MAEDA

Art Director
HIROYUKI HAYASHI

CG Technical Director
IKUO NISHII

Gun Advisor
KENICHI IMAZEKI

Assistant Director
MASATOSHI KURAKATA

Production Manager
TAROH TORII

COMPUTER GRAPHICS CREW
SHIROGUMI INC.

Animation-Supervisor
YOUICHI OGAWA

CG Directors
AKIRA IWAMOTO
YOSHIKI SHIMAHARA

Sets & Props Artists
MANABU KOIKE
YURIKO SERA

CG Designers
TADASHI TAKEUCHI
TOMOHIRO KAWAMURA
TAKEYUKI SUZUKI
YOSHIHIRO KOMORI
GOU TORII
MASASHI KUNUGI
SHINJI TANAKA

System Engineer
RYUJI SUGIYAMA

DIGITAL FRONTIER INC.

Producer
HIDENORI UEKI

CG Producer
YUSAKU TOYOSHIMA

CG Director
ATSUSHI DOI

CG Assistant Director
HIDEAKI MAEGAWA

Art Director
HIROYUKI HAYASHIDA

CG Designers
NOBUTAKA EMOTO
KAZUYUKI ENDO
MOTOTSUGU ENDO
SACHIKO OGAWA
YASUHIRO OHTSUKA
AYAKO KURODA
KEISUKE SAKOH
NAOKI SATOH
JITSUHISA SHIBATA
MIO TAGIRI
YOICHIRO TAJIRI
TETSUYA NOZAWA
RYO HORIBE
YOICHI MOURI

Motion Capture Supervisor
KENJI TANAKA

Software Engineer
TADAHIKO KURACHI

Production Secretary
AI KIKUCHI .

Production Manager
CHIKAKO TANAKA

POLYGON PICTURES

Producer
SHUZO SHIOTA

CG Supervisor
KOICHI NOGUCHI

Modeling Supervisors
HIDEAKI WATANABE
MEGUMI SONDA

Animation Supervisor
KOJI ITO

Sequence Supervisors
TAKASHI NAGASAKI
TOSHIO OHASHI
YUKO OKUMURA

Character Setup
TAKAYUKI KONDO
TETSUYA ISHII
YOICHI KAIYA

CGI Artists
TOMOYUKI SATO
MAKIKO HANDA
DAISUKE MIYAGAWA
YOKO OTANI
HITOMI TAJIMA
YOSHIMITSU SAITO
WAKAKO MAKARI
NATSUKO KISAKI
TAKESHI YAGI

Texture Painters
AYAKO HAYASHI
KUNIAKI SAITO

Editors
TADAHIRO YOSHIHIRA
KAZUNARI HOSHINO

Software Engineer
KEIICHI KAMEDA

Production Managers
SOLA PARK
SHINYA FUKUMOTO

SASAHARAGUMI

Producer
MASASHI SAKAMOTO

CG Director
KAZUYA SASAHARA

Layout Artists
YUKI NAKAMURA
NAOMICHI KOBAYASHI

CG Designers
TOMOHISA ISHIKAWA
NATSUO OSHIMA
YOICHIRO KIYOTA
SHINJI TSUTSUMI
KAZUKI AMENOMIYA

LINKS DIGIWORKS INC.

Producer
TAKASHI FUKUMOTO

CGI Supervisor
TAKU KIMURA

Sequence Supervisors
UICHIRO MOURI
YUICHI ITO

Technical Supervisor
TSUYOSHI KOMORI

CGI Animators
SHINJI IMAI
YASUHIRO KAWAKAMI
ISAO NANBA

CGI Modeler
AKIRA TAGUCHI

LIVE COMPANY LTD.

CG Director
HIROMITSU KOHSAKA

Sets & Props Artists
HIROTAKA YOSHIDA
SEI ITO

Chief CG Designer
AKIFUMI OGINO

CG Designers
RUMI TAKEUCHI
HAJIME HIDAKA
AKIKO SAITO
HIROYUKI MITOMO

JET STUDIO

CG Designers
TOMONORI KUBOKAWA
SATOSHI MOCHIZUKI
ATSUSHI INOUE

ES CG WORKS

CG Designers
EI SATOH
TAKASHI SAITOU
TETSU SEKIGUCHI
MITSUO TOSAKA

ROBOT

CG Director
AKIRA NAKASHIZUKA

MOTION CAPTURE CREW

Actor for Ending Movie
ASUMI MIWA TAKASHI ITO

Actors
HIROKO HARADA
HIROMI SHINJYOH
MISAKO NAGASHIMA
YOSHIMITSU TADA
KAZUYUKI OKAYAMA
AYUMI MIZUTO
NORIHITO MIYAZAKI
JITSUKO ABE

Action Directors
SHO TAGAYA
(PHOENIX)
HIDEO SAITO
(NUMBER ONE PROMOTION Inc.)

Action Advisor
KOHICHI SUGISAKI
(THE MIGHTY GANG ACTORS
OFFICE)

Assistant Director
HIDEO MIZUMURA

IMAGE STUDIO 109.INC.

Motion Capture Producer
YUSUKE AOKI

Motion Engineers
YOSHIYA NAGATA
HIROYUKI ISHIGURO
HIROYUKI MOTAI
RYOUTA TOKUYAMA
CHIHARU SUZUKI

GRIOT INC. / STUDIO IBUKI

Technical Director
TETSUE KAWANO

Chief Motion Designer
SAKURA MUNAKATA

Motion Designers
KEN HATSUUMI
TAKAHIRO MASHIMO
SHINTARO SEKI
KIM TAE YUL

LINKS DIGIWORKS SAKURATEI

Motion Capture Producer
KAZUHISA NISHIMURA

Motion Capture Supervisor
RYUICHI YAMADA

Motion Capture Operators
SHIGERU OHATA
SHIGEAKI NUNOKAWA

Motion Editor
MASAAKI MURAKAMI

SFX CREW

Model Maker (Raccoon Forest)
HIROSHI WADA

Director of Photography
JUN SUGANAMI
(SHIROGUMI INC.)

Assistant Cameraman
OSHIAKI KIMURA
(SHIROGUMI INC.)

Special Effects
MAKOTO FUJIMOTO
(LOCUT)

POST PRODUCTION CREW

Image AspectZ

Inferno Artist
MASAKI TAKEHISA

Inferno Operator
MASAYA NAGAYAMA

SOUND CREW

CG Movie Sound Director
MIKITAKA KURASAWA

CG Movie Music Director
MACOTO YAMAGUCHI (ZOUNDS)

Composer (Ending Movie)
HIROSHI YOKOTA (ZOUNDS)

Violin
TSUYOSHI WATANABE

Sound Mixer
JUN NAKAMURA

Dialogue Editor
HITOSHI TSURUMAKI

Sound Effects
KENJI SHIBAZAKI
(ARQKBUSE)

CG MOVIE 2nd UNIT

CO Movie Producer
FUJIO HIRAI

CG Movie Director
TOMOYA YASUDA

CG Movie Sub-Director
TORU HAMANO

CG Movie Staffs
IPPEI YAMAMOTO
ATSUO FUJIMOTO
DAISUKE NOBORI
KOSEI TANIMURA
NAOKI TAJI

MOTION CAPTURE

Motion Capture Director
MAKOTO TSUJI

Motion Capture Supervisors
MASASHI IMANAKA
KATSUMI AOKI

Motion Capture Operator
MASAMITSU KOBAYASHI

Motion Capture Coordinator
KENJI HATA

Motion Actors
KENJI HATA
KIYO YOSHIZAWA
TATSUHITO SHIROKIHARA
MUTSUMI KAWAMUKAI

Assistant
HIROYUKI SENDA

FACE MOTION ACTOR

Motion Actors
MIYUKI NAKATSU
NOBUHIKO MATSUNAE

LOCALIZATION

FMV & Localization Advisor
SHINSAKU OHARA

Text Translation
TAKUYA SHIRAIWA
MANABU TAKEMURA

Voice Recording Provided By GenAzea Inc.

Voice Producer
Erik Suzuki

Voice Directors
Susan Hart
Al Lee

Sound Engineer
George Flores

Studio
Of Sound Mind Inc.

Talents
Anthony Tullo
Cyrus Lane
David Webster
Ian Downie
James Arnold
James Kee
Lyon Smith
Marcia Brackett
Natasha Martina
Richard Waugh
Riva Dipaola
Stanley Mwalawanda
Steve Kishewitsch
Tim Grimes
Alphabetical Order

MARKETING

Japanese Package Designed By
SHINICHIRO KOMIZU
MASAKO HONMA

Japanese Manual Designed By
SHINICHIRO KOMIZU

Illustration Designed By
NARU OHMORI

Video Editors
HIROYUKI IRIS
NAOTO SATOU
HIROYUKI HIGASHIURA

Publicity
DAISUKE SASAKI
RYOSUKE HAGIWARA

TEST PLAYERS

MASAYASU MUKAI
MASAYUKI OKAZOE
MASAHITO YASUNAMI
TOSHIMICHI KISHIWAKI
TOMOKAZU KUDO
TAKAYUKI TAKADA
KENJI MIYANISHI
HIROOMI MIYATA
MITSURU HIGUCHI
MASATO NANBA
NOBUO UEDA
YOUSUKE SATO
KEITA NAKAJIMA
ASUKA KOBA
HIDEKAZU KANO
MASAKO SOLO

EMERGENCY

TAKESHI KAWASAKI
GOUKI ONO
MIYUKI NAGASAWA
TOMOKI MASUYAMA
NAOKI SUGIMOTO
NOBUHIRO KOYAMA
CHIKA SUGAHARA
NARUTOSHI KOHNO
YOSHINORI NAGAI
SATOSHI SUMIYA
GEN SHOGYOKU
TSUTOMU NISHIDA

SPECIAL THANKS

ATSUSHI NISHINO
MASAAKI NODA (RAKU-SHA)
AYUMI KAMBARA
MASATSUGU SHINOHARA
HIDEAKI KATAGIRI
SHIGEYOSHI KOBAYASHI
HIDEKI SHIOJIRI
TAKUJI MISHIMA
HIRONOBU TAKESHITA
TOMOHIKO SAITOH
KAORI FUNAKOSHI
YOUSUKE YAMAGATA
KIMIO YAMAZOE
YUICHIRO HIRAKI
KIYOMI KANEKO
KOUJI NAKAJIMA
KOTA FUKAMACHI
KENICHI HASHIMOTO

COOPERATION COMPANY

Executive Advisor
SHINJI MIKAMI
Promotional Producer
HIROYUKI KOBAYASHI
Producer
TATSUYA MINAMI
Director
KOJI ODA

BIOHAZARD

Game Part Crew

Planners
KOUJI KAKAE
JOESUKE KAJI
SHIGENORI NISHIKAWA
Script Translation & Voice Direction
SHINSAKU OHARA
Motion Cap. & Movie Coordination
AKIRA KOKUSHOH

Software Engineers

Lead Engineer
HIDEAKI MOTOZUKA
Engineers
RYUTA TAKAHASHI
SYUICHIRO CHIBOSHI
YOSHIAKI NISHIMURA
WATARU OHMORI
KAZUNORI INOUE
TOMOHIRO AKIZUKI
MASAKATSU ENDO
AKIKO MATOBA
NAO UEDA
SATOSHI NISHIMURA

Stage CG Artwork Unit

Art Director
NAOKI KATAKAI
Art Image Designer
YUSUKE KAN
Lead Designer
MASACHIKA KAWATA
Designers
MIHO HAMANO
NAOTO ISHII
YUKI KURAHASHI
KOICHI HIDAKA
HIDENORI KOUYAMA
EIROU YOSHII
YOSHIZUMI HORI
KAORI DOI
TETSUYA SASANO
TOSHIKO KATAYAMA
TOMOHIRO ISE
KENTARO YANG
RYOKO KOYAMA
NATSUKO SHIMIZU
EIJIRO NISHIMURA
TAKAHITO WASHISAKA
NAOHIRO YAMADA
Technical Advisor
ATSUTOSHI MURATA

Character & Creature Creation Unit

Lead Designer
KENICHI UEDA
Enemy Direction
MASAKI YAMANAKA
Designers
KENICHIROU YOSHIMURA
YOSHINORI MATSUSHITA
HIROSHI YUUGEN
YOSHIFUMI HATTORI
NOBUAKI YAMAZAKI
NAOHIRO TANIGUCHI
NOBUHIKO TATSUMI
YASUYO KONDOU
YUICHIRO HIRAKI
TAKESHI ARIMA
AKIHIKO NASU

VFX Unit

VFX Lead Engineer
YUSUKE HASHIMOTO
VFX Engineers
MASATO KIMURA
HIDEKI NAKANISHI
TAKUO YAMAMOTO
VFX Background Movie
HIDEKI SHIOJIRI

Items / User Interface / Moving Objects Unit

Item Design
MUNEYUKI KOTEGAWA
Interface Design
NAOKI YOSHIKAWA
3D Objects & Puzzle Interface
SHIGEOMI OKAMURA

Sound Unit

Lead Composer / Arranger
SYUAKU UCHIYAMA
Composers / Arrangers
MAKOTO TOMOZAWA
MISAO SENBONGI
Lead Sound Designer
ATSUSHI MORI
Sound Designers
HIDEAKI UTSUMI YOSHITO KATO

Merchandiser

TAKAYUKI SAND

3D Real-time Event Animation Crew

Director of Photography
HIDE GONDOH

Layout / Captured Motion Editing / Facial Animation / Lighting

Lead designer
TOSHIYA KOTANI
Designers
SHINJI UTSUNOMIYA
TAKAAKI YAMAGUCHI
YOSHIAKI HIRABAYASHI
KUNIHIKO TSUDA
MITSUHIRO KUBO
SACHIO NAKADA (DIGITAL FRONTIER)
NOVA Inc.

Animation Unit

Face Modeling & Facial Direction
KASHOW ODA
Facial Assistant
KENJI KUMAGAI
Designers
HIDEAKI SAKADO
TSUYOSHI HANZAWA
YUJI KOLA
ISAO MATSUDA
KOYA IMAMURA
RYOMA MATSUYA
NAOYUKI TAKASAWA
TETSUYA TANABE
Management
NOBA ODA

Motion Capture Unit

Operators
TOMOATSU GODAI
KAZUAKI KITAZAWA
MASASHI IMANAKA
SEIICHI TANABE

AM2 Motion Capture Studio

Film Shoot Tech Support
HANS VAN VEENENDAAL
Film Shoot Support
TAKEO IWATA
HIDEAKI FUKAI Jr.
KATSUHIRO FUJITA

Storyboards by

HITMAKER Co.,Ltd.
Storyboard Artist
FUTOSHI NAGATA
Management
YUKIHIKO HOJO

3D Character Model Scanning by

Nissho Electronics
Technical Support
MASAHIRO AONO
NAOKI SAKAMOTO
3D Scanning Hardware
POLHEMUS

3D Character Model Scanning Crew

Texture Filming
RYUICHI OKANO
Makeup Artist
RYOTA UEJI
Casting
YUKI SUGA
(OFFICE M2 Co.,Ltd.)
Model Agenciev
TEAM
BRAVO models
JUNES
DONNA Inc.

3D CGI Crew

"Opening / Ending / Zombie / Tyrant"

Direction by
SHIMAKO SATO
Gun Action Advisor
KENICHI IMAZEKI

Computer Graphics Movie by

LINKS DIGIWORKS INC.
Computer Graphics Movie Producer
TAKASHI FUKUMOTO
Computer Graphics Supervisors
TAKU KIMURA
IKUO NISHI
KOICHI YAMAGISHI
Computer Graphics Animators
TSUYOSHI KOBORI
YUICHIRO MOURI
YUICHI ITO
AKIRA TAGUCHI
NELSON LI
SHIGEKI HAYASHI
MINORU KUSAKABE
TAKUYA IMAMURA
Storyboard Artists
HIROYUKI HAYASHI
(Umigame jimusyo)
Production Software programmer
TAKAHIRO YAMAMOTO
Rendering & Technical Support
KOSEI MUNAKATA
NAOTO YAMAMURA
Production Support
IZUMI TOMOKI
YASUJI YAMAHATA

Motion & Facial Capture by

LINKS DIGIWORKS
SAKURATEI STUDIO
Motion Capture Producer
KAZUHIDA NISHIMURA
Motion Capture Supervisors
KAZUHIKO MIHO
RYUICHI YAMAMOTO
Motion Capture Recording Engineer
SHIGERU OOHATA
Motion Capture Lead Editor
TOMOKAZU SAKAMOTO
Motion Capture Editors
SHIGEAKI NUNOKAWA
ERIKO SAKO
NAOYUKI KANAI

Eye Capture Support by

EYEMATIC INTERFACES INC.
"Water gate-/ Water fountain / Hunter appearance / Water tank"

Computer Graphics Movie by

DIGITAL TRONTIER INC.
Computer Graphics Movie Producer
MASAJI SHIINA
Director
ATSUSHI DOI
Designers
HIROSHI YAGISHITA
MIO TAGIRI
NOBUTAKA EMOTO

Motion Capture Action Crew

"3D CGI & Real-time Event Motion" Director
SHIMAKO SATO
Action Director
TETSUYA MATSUI
KINGS JAPAN
Chris Redfield
TETSUYA MATSUI
Jill Valentine
HANAI TAKAHASHI
Barry Burton
DAIGAKU SEKINE
Rebecca Chambers
SUMIE KANESHIRO
Albert Wesker
JUNICHI KAWAMOTO
Joseph Frost
KENICHI WATANABE
Zombie and etc.
TAKEHIKO TSUNO
Rope Work
NAOKI OGURA
TAKAKO SAKURAI
Schedule Management
YUMIKO ISHIKAWA
(Renge Kobo)

Additional "Real-time Event Motion"

AKIKO MAEDA
(Minamikawachi Banzai-Ichiza)
WARETA OKUDA (Gekidan Eisei)
KENJI HATA (RESCUERS)

"Standard Game Motion"

Standard Action Motion
SHARA (KINGS JAPAN)
Jill Standard Motion
NAOKI UEDA (Special Thanks)
Zombie Standard Motion
TATSUHITO SHIROKIHARA
(RESCUERS)

Sound Crew

Voice Actors

Chris Redfield
JOE WHYTE
Jill Valentine
HEIDI ANDERSON
Barry Burton
ED SMARON
Rebecca Chambers
HOPE LEVY
Albert Wesker
PETER JESSOP
Richard Aiken
JOE WHYTE
Brad Vickers
ADAM PAUL
Enrico Marini
DAN HAGEN
Kenneth J. Sullivan
ED SMARON
Joseph Frost
ADAM PAUL
Forest Speyer
ED SMARON
Female Newscaster
HEIDI ANDERSON
Computer Voice 1
HOPE LEVY
Computer Voice 2
CHIAKI SHIRATO (CAPCOM)

Voice Production

Voice Director
CAROLE RUGGIER.
VG. & ADR Studio
SOUNDELUX DESIGN
MUSIC GROUP
Engineer
PETER ZINDA
VO. & ADR Coordinator
AMANDA WYATT
Sound Design by
Soundelux Design Music Group
Creative Director, Sound Supervisor and Designer
SCOTT MARTIN GERSHIN

Sound Designers

PETER ZINDA
BRIAN CELANO
BRYAN BOWEN
DUTCH HILL
Project Coordinator
BECKY ALLEN
Asset Manager
AMANDA WYATT

Special Thanks

HIROSHI SHIBATA
WATARU HAMA
KATSUMI AOKI
(Capcom Software)
TAKAYUKI SHIMAMURA
HOWARD CHENG
KAZUKI HIROSE
TIAN LIM
GUN&SURPLUS PRO SHOP FIRST
Producer
HIROYUKI KOBAYASHI
Director
SHINJI MIKAMI

BIOHAZARD 2

PLANNING

System Plan
MASAAKI YAMADA
KAZUHIKO AOYAMA
JUNYA WATANABE
Scenario
NOBORU SUGIMURA

GRAPHIC

CG Modeling
YASUYUKI MATSUNAMI
MOTOJI FUJITA
SATORU NISHIKAWA
MIHO HAMANO
JUN OGAWA
MITSURU KUWAHATA
TETSUYA SHIRAISHI
KOJI WAKASONO
JUNYA TASAKI
KAZUFUMI MARDI
Motion Design
JUN TAKEUCHI
SATOMI HAYASHI
Texture Design
NOBUHIRO TATSUMI
YASUHIRO TAKAHASHI
RYOJI SHIMOGAMA
Graphic Design
CHIE NISHIDA
MUNEYUKI KOTEGAWA
SHIGEOMI OKAMURA
Effect Animation
YOSHIAKI TESHIMA
Character Design
ISAO OHISHI
RYOJI SHIMOGAMA
BC Design
MUNEYUKI KOTEGAWA
MITSURU KUWAHATA

SOFTWARE ENGINEER

Main System
YASUHIRO ANPO
Scenario Program
KIYOHIKO SAKATA
MITSUO OKAMOTO
HIROYUKI KOBAYASHI
TAKAAKI YAMANOUCHI
TOMOHIRO AKIZUKI
HIDEAKI MOTOZUKA
NORIYUKI OHTANI
Enemy Program
KATSUTOSHI KARATSUMA
SHIGEKI NIINO
Cockpit
NORIYUKI OHTANI
Sound System / Effect
TOMOHITO ISHIHARA

SOUND

Music Composition
MASAMI UEDA
SYUSAKU UCHIYAMA
SYUN NISHIGAKI
Sound Design
HIDEAKI UTSUMI
WATARU HAMA
Dialogue Data Edit
NORIKO ANDO

CG MOVIE CREW

IMAGICA IMPRESSION
Executive Producer
TOSHIAKI IMAMURA
Senior Producer
TSUTOMU TORII
Production Manager
NORIYUKI TAWADA
Director
HIROSHI SASAKI
Computer Graphics
RICA SHIMAZU
NOVCO QINO
YOSHIHIRO YAMAMOTO
HIROSHI NAGANO
TSUTOMU SHIMOBAYASHI
NOBUSADA TAKAHASHI
EITARO ARIYOSHI
SHIGEHARU SHIMADA
KIYOSHI SHIGENAGA
YOSHINORI MATSUSHITA
Technical Support
MASASHI IMANAKA
Texture Design
YUMI YATA
TAKAYUKI YAMADA
HITOSHI HASHIMOTO
WATARU IKEDA
Editor
NARUO IBARAGI
Mixer
YOKO MORIOKA
KAZUYA HIRATSUKA
Motion Actor
HIDEKAZU YAMAMOTO
LISA SUNADA
RIKA MAENAMI
TOMOKO MATSUNAMI
Motion Data Edit
CHIAKI TANAKA
Special Thanks
Microsoft / SOFTIMAGE

RECORDING CREW

Cast
Leon S. Kennedy
PAUL HADDAD
Claire Redfield
ALYSON COURT
Ada Wong
SALLY CAHILL
Sherry Birkin
LISA YAMANAKA
Annette Birkin
JENNIFER DALE
Ben Bertolucci
ROD WILSON
Brian Irons
GARY KRAWFORD
William Birkin
DIEGO MATAMORES
Engineer
BRUCE FLEMING
2nd Engineer
IAN RODNESS
Production Assistant
LORRAINE LANG
Producer
SUSAN HART

ENGLISH SCRIPT

Translation
TAKUYA SHIRAIWA
Script Editor
DAN OKADA
Editorial Supervisor
ERIK SUZUKI

SPECIAL THANKS

Planning Cooperate
SHU TATUMI
KUNIOMI MATSUSHITA
Software Cooperate
RYUTA TAKAHASHI
MIYUKI OHIRO
TAKESHI ENOMOTO
JUN MATSUMOTO
AKIRA KAZAOKA
Graphic Cooperate
SHIZUYO UKAI
NOBUAKI YAMAZAKI
TAKASHI HAMA
KEIJI UEDA

Sound Cooperate

TOSHIO KAJINO
MAKOTO TOMOZAWA
TOMOYUKI KAWAKAMI
NAOSHI MIZUTA
Naming Contest Winner
KENJI FUJIYOSHI
KAZUYASU KOYANO

PUBLICITY

MASAKO HONMA
KEIICHI BABA
YOSHIHIRO OHNO
SHINSUKE KOMAKI

GAME PRODUCER
SHINJI MIKAMI

PROMOTION PRODUCER
KEIJI INAFUNE

GENERAL PRODUCER
NORITAKA FUNAMIZU

SUPERVISOR
YOSHIKI OKAMOTO

Directed by
HIDEKI KAMIYA

BIOHAZARD 3

PLANNING
Scenario
YASUHISA KAWAMURA
Event Plan
AKIRA KOKUSHOU
WAKAKO NAMMO
Acting
TETSURO OYAMA
Schedule Manager
KOTARO NISHIO
Support
HIROYUKI KOBAYASHI

GRAPHIC
Background Creator Chief
MIHO HAMANO
HIROSHI SHIBATA
BC. Image Design
MUNEYUKI KOTEGAWA
BG. Creator
HIROKI OHNISHI
HIROKAZU YONEZUKA
HIROYUKI IMAHORI
HIROSHI SUGIYAMA
NAOKI KATAKAI
YUKI KURAHASHI
NAOTO ISHII
KOICHIRO HARA
TAKAHITO WASHISAKA
TAKUO YAMAMOTO
TATSUHIKO KAWASHITA
YASUHIRO HIRATA
JUNKO GOTOH
MASACHIKA KAWATA
YUSUKE KAN
TOSHIYA KOTANI
KOICHI HIDAKA
KOICHI MINAMI
NAOHIRO YAMADA
CHIE NISHIDA
Interface Design
KENICHIROU YOSHIMURA
KAORU ARAKI
Character Creator Chief
KENICHI UEDA
Character Creator
MASAKI YAMANAKA
TOMOAKI SUGENO
SHINJI UTSUNOMIYA
KUMIKO SUEKANE
AKIKO SHIBATA
MASATERU NAKAO
Creature Design
YOSHINORI MATSUSHITA
Effect Design
YUSUKE HASHIMOTO

SOFTWARE
Program Chief
KIYOHIKO SAKATA
Scenario Program
TOMOHIRO AKIZUKI
AKIHIKO SHIMAMORI
KAZUNORI INOUE
AKIRA KAZAOKA
NAO UEDA
Enemy Program
KATSUTOSHI KARATSUMA
MITSUO OKAMOTO
Sound Program
HIDEAKI MOTOZUKA
Effect Program
TAKAKI YAMANOUCHI

SOUND
Music Composition Chief
MASAMI UEDA
Music Composition
SAORI MAEDA
Sound Design Chief
WATARU HAMA
Sound Design
TOMOYUKI KAWAKAMI

CG MOVIE CREW
IMAGICA IMPRESSION
Producer
TSUTOMU TORII
Production Runner
TETSUTO KOYAMA
Director / Editor
HIROSHI SASAKI
Computer Graphic Designer
RICA FUJIMOTO
NOVKO OINO
SHIGEHARU SHIMADA
KIYOSHI SHIGENAGA
KOZO TAKAYAMA
YOSHIYUKI TONOE
KAYOKO INOMOTO
YUTAKA NISHIKAWA
KOJI TAKENAKA
KUMIKO MURATA
SHUNICHI SHIRAI
TAKAHIRO ONISHI
MART YAMAMOTO
Technical Support
MASASHI IMANAKA
Texture Designer
TAKAYUKI YAMADA
AZUMI NISHIMURA
MAKOTO NISHIBORI
HIROYUKI KUSUKAWA
HAKUEI YAMAMOTO
Sound Mixer
TAKEFUMI HIRAYAMA
KAZUYA HIRATSUKA
Motion Actor
KAZUHIDE YAMAMOTO
RICA MAENAMI
Special Thanks
AvidJapan & DAIKIN/SOFTIMAGE 3D

RECORDING CREW
CAST
Jill
CATHERINE DISHER
Carlos
VINCE CORAZZA
Mikhail
BEN CAMPBELL
Nicholai
ROGER HONEYWELL
Brad
EVAN SABBA
Tyrell
PETER WINDREM
Murphy
RICHARD CLARKIN
Dario
TONY ROSATO
Record Engineer
PAUL SHUBAT
Assistant Record Engineer
IAN RODNESS
Producer
SUSAN HART
Voice Director
ERIK "ESX" SUZUKI

ENGLISH SCRIPT
Translation
TOM SHIRAIWA
ABU TAKEMURA
MIKI TAKANO

SPECIAL THANKS
Texture Cooperate
MAKOTO TSUCHIBAYASHI
MASAO SAKURAI
SAORI BANDO
SATOMI TSUBOTA
Music Mastering
KAZUYA TAKIMOTO
Sound Design Cooperate
NORIKO ANDO
TAKASHI UNO
CG Movie
MOTOJI FUJITA
NAOTO SATOU
(CAPCOM VIDEO TEAM)
Opening Illustration
SHIGEOMI OKAMURA

PUBLICITY
MASAKO HONMA KEIICHI BABA
MIDUHO TOYONAGA

SUPPORT COMPANY
Supervisor
YOSHIKI OKAMOTO
General Producer
NORITAKA FUNAMIZU
Producer
SHINJI MIKAMI
DIRECTOR
KAZUHIKO AOYAMA

BIOHAZARD –CODE: VERONICA– 完全版

Sub Director
Yoshitaka Maki
Assistant Director
Ryutaro Ichikura

PLANNING
Stage Plan
Daisuke Teraoka
Eiichi Kitano
Kaori Nishino
Masatoshi Yamada
Kazunori Kadoi
Enemy Plan
Ryo Fujii
Event Plan
Atsuko Hayakawa
System &Sound Plan
Yoshihide Ando
Scenario Message
Yasushi Funakoshi
Masaki Horiuchi
Scenario & Planning Support
Noboru Sugimura
Hirohisa Soda
Junichi Miyashita
Akira Asaka
Hideyuki Ishizeki
Yasuyuki Suzuki

GRAPHIC
Art Director
Junichi Ohta
BG. Creator
Masamoto Katsuyama
Hiroshi Seki
Kiyotaka Tokoeda
Tetsuya Tochigi
Yosuke Hirata
Takeshi Watanuki
Ryo Saida
Naomi Sato
Tomohiro Yamakawa

Yoshie Ishimaru
Rika Yajima
Kentaro Hikita
Atsushi Watanabe
Naoya Tanaka
Atsushi Ogawa
Nobuyuki Oshima
Yasuhiro Matsumoto
Hirotaka Kawakami
Akihiko Kaneko
Tomoko Koikeda
Yoshimi Soshi
Akiko Uemura
Character Creator
Kazunori Tazaki
Yasuyo Kondo
Yuichi Akimoto

Yoshihide Itagaki
Yasuhiro Shimada
Daisuke Takahashi
Yoshiki Isozaki
Kimitaka Yamagami
Face Modeling
Kashow Oda
Tatsushige Oda
Motion Design
Junji Hayashi
Mitsuharu Kawaguchi
Naoki Taguchi
Yoshiakira Nakano
Masaomi Honda
Hideaki Sakado
Yoshifumi Hattori
Nobuaki Yamazaki
Event Motion
Yoshiki Ito
Yuki Izumi
Tatsuro Matsunaga
Ryo Miyata
Director of Photography
Hide Gondoh
Enemy Design
Satoshi Nakai
2D Design Chief
Shinichi Kawaguchi
Effect Design
Takashi Noguchi
Shigeru Komatsuzaki
Graphic Support
Hiroyuki Iwasa
Tadafumi Kato
Hiroshi Koga
Tomomi Seki
Ryo Murakawa
Toshio Yamamoto
Fiji Matsuura
Font Edit
Ukiko Hoshino
Graphic Design
Kazuhiko Nagata
Susumu Higashitsuji
Hiromitsu Narumi

SOFTWARE
Program Chief
Yukihiko Tani
System Support Program
Masahiko Moriya
Sub Screen Program
Kouichi Matsuda
Scenario Program
Yasuyuki Wada
Enemy Program
Tomoaki Fujitsuka
Yasunori Gotoh
Osamu Takasugi
Shunsuke Kawada
Sound Program
Manabu Takahashi
Effect Program
Masaki Nakazato
Tomoo Kondo
Face Motion System Plan
Masaru Koizumi
Etsuo Sasagawa
Face Motion System Program
Shigefumi Nakahara
Mamoru Hakamada
Takashi Itoi
Script Editor
Yasuyuki Kurushima
Koji Ishikura
Ohei Nakata
Yusuke Matsumoto
Osamu Ohkubo
Ryota Tanaka
Syunji Watanabe

SOUND
Music Composer Chief
Takeshi Miura
Music Composer
Hijiri Anze
Sanae Kasahara
Sound Effect
Kiyohiko Sada
Minako Adachi
Takuya Yokota
Kouhei Matsuoka
Makoto Aoki
Syunta Uematsu
Kiyoshi Suzuki
Kouki Fukuda

CG MOVIE CREW
Event & Movie Director
Shimako Sato
Producer
Masaaki Taira
Masashi Sakamoto
Kazuya Sasahara
Kazuhisa Nishimura
Production Manager
Yuki Nakamura
Technical Adviser
Tetsue Kawano
Codirector
Makoto Seki
Toshiyuki Aoyama
Technical Support
Tomoyuki Nezu
Visual Effects
Shinya Kono
Computer Graphics Design
Nobuyoshi Wakashima
Toru Takahashi
Itsune Sugiyama
Fumika Takahashi
Takuya Yamasaki
Shinichiro Maeda
Yukiko Hirokawa
Yasuo Kawase
Hiroshi Takahashi
Kazuki Amenomiya
Takashi Ohira
Gakusui Iwasaki
Emi Arai
Yasuhito Kuwayama
Shinji Tutsumi
Tomoyoshi Umezawa
Yasuhiro Suzuki
Yasuhito Hattori
Ayako Tasaki
Yuko Ogata
Michito Nishino

Kensaku Takaishi
Yuko Okumura

Bak Ikeda
Akiko Watari
Takahiro Oniki
Shigeaki Nunokawa
Kiyomi Aoki
Masaaki Murakami
Masakazu Majima
Sound Effects
Kenji Shibasaki
MA
Hiroaki Nakata

MOTION CAPTURE CREW
Action Coordinator
Mitsuo Abe
Motion Actor
Motoko Nagino
Kyosuke Fujima
Hirofumi Fukuzawa
Yuki Kajikazawa
Reuben Langdon
Mizuho Yoshida
Toshinori Sasaki
Fiji Kobayashi
Yuji Kobayashi

RECORDING CREW
Cast
CLAIRE
Alyson Court
STEVE
Bill Houston
ALFRED
Peter Oldring
ALEXIA
Leila Johnson
NARRATOR
Conrad Coates
CHRIS
Michael FipoWich
WESKER
Richard Waugh
RODRIGO
Martin Roach
ANNOUNCER
Genevieve Steels
Voice Director
Erik "ESX" Suzuki
Recording Engineer
Kyle Gudmundson
Paul Shubat
Ian Rodness
Translation
Takuya Shiraiwa
Producer
Susan Hart

PUBLICITY
Publicity Planning
Daisuke Sasaki
Takako Aqtagawa
Yoshihiro Sudo
Manual Design
Keiichi Baba
Sho Sakai
Manual Edit
Miduho Toyonaga

SPECIAL THANKS
Masako Honma
Hiroshi Fukuda
Akihiko Kanawa
Kinga
Scott Pierce
Camilla
Taku Ishida
Norihisa Okamoto

SUPPORT COMPANY
FLAGSHIP CO., LTD.

STAFF FOR NEW EVENTS
Event Plan
Taku Hagiwara
Daizo Harada
Translation
Shinsaku Ohara
System Support Program
Hideyo Kawaguchi
Yoshihiro Miyagi
Script Editor
Kennosuke Koga
Manabu Takazawa
Hirokazu Miya
Graphics
Hiroyuki Ishiguro
Shigemi Karaki
Hiroshi Matsuda
Sound
Kentarou Toyoshima
Event Director
Yoshitaka Maki
NEXTECH Corporation
Producer
Katsuji Aoyama
Masatoshi Totsuka

SEGA CORPORATION
License Management
Masanao Maeda
Minoru Kabuta
Kenta Ueno
Producer
Katsuhiro Hasegawa
Supervisor
Yoshiki Okamoto
General Producer
Noritaka Funamizu
Producer
Shinji Mikami
Assistant Producer
Atsushi Inaba
Hiroyuki Kobayashi
Director
Hiroki Katoh

AMAGOMIHS
YOURS TRULY BOUTIQE
CASUAL WEAR
Carnegie Love

BIOHAZARD ARCHIVES

STAFF (JAPANESE EDITION)

EDITING & PUBLISHING
CAPCOM CO., LTD.
Tetsuya Ohno Kou Masui

EDITING & PRODUCTION
Erika Hanamawa (Karitajian,Inc.)
Reiko Hirano (Karitajian,Inc.)
Shuhei Yasumura (Karitajian,Inc.)
Noriko Otsuka (Karitajian,Inc.)
Yoshie Hori
Atsuko Takano

PLANNING LEADER
Jun Otomo

MAIN WRITING
Jun Otomo

WRITING
Toshiro Yoshida
Hidekuni Shida
Kyoichi Hata
Kotaru lwase (Studio e-clair)
Rie Hokari (Studio e-clair)

SPECIAL CONTRIBUTION
Hideo Arai

MOVIE CAPTURE
Keiji Ishimaru (Karitajian,Inc.)

ITEM CAPTURE
Kazuhisa Ichikawa

ART DIRECTOR
Teruyoshi Ando (curLI.Ld.)

DESIGN
Teruyoshi Ando (curl.Ltd.}
Atsulun Knlmri (curl,Ltd.)
Kimio Watanabe (Amber Graphic)

ASSISTANT DESIGN
Junko Uchiyama
Tomoe Miyajima
Rindu Shimamura
Megumi Sakuma

SUPERVISION
CAPCOM CO., LTD.
“biohazard Ø”, “biohazard”, “BIOHAZARD 2”, “BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE” & “BIOHAZARD –CODE: Veronica– 完全版 Research & Development Department

PRODUCER
Hiroyuki Kobayashi

RESIDENT EVIL ARCHIVES

STAFF (ENGLISH EDITON)

BRADYGAMES STAFF

Publisher
David Waybright

Licensing Manager
Mike Degler

Director of Marketing
Steve Escalante

Editor-ln-Chief
H. Leigh Davis
Creative Director
Robin Lasek

CREDITS

Senior Development Editor
Christian Sumner

Development Editor
Brian Shutton

Screenshot Editor
Michael Owen

Lead Designers
Rob Floyd
Brent Gann

Translation
Zpang America, Inc.

STAFF (EDICIÓN CASTELLANO)

EDICIÓN IMÁGENES / CAPTURA DE PANTALLAS / CAPTURA DE OBJETOS
Albert Marín Garau

TRADUCCIÓN / EDICIÓN
Albert Marín Garau
Xavier Marín Garau

REVISIÓN / CORRECCIÓN
Albert Marín Garau
Michael Chandler (webmaster de reCenter)

APOYO Y CONTRIBUCIÓN
www.RESIDENTEVILCENTER.net (¡No te olvides de visitarnos!)

En este proyecto no hemos pretendido cuestionar, poner en duda y, mucho menos, editar ningún contenido de la versión americana, más allá de errores de traducción o fallos de edición evidentes que se hubieran cometido al crear la edición inglesa a partir de texto japonés. Por lo que la información encontrada en este libro sólo refleja los datos conocidos hasta la fecha de su publicación original y no plasma los eventos de los juegos más recientes. El apartado “Documentos”, así como los nombres de los objetos, han sido tomados de las traducciones oficiales al castellano de los videojuegos, en ciertos casos cuestionables, para evitar desorientar al lector acostumbrado dichas traducciones.

© 2009

En la segunda mitad del siglo XX, la atención del mundo se vio atraída hacia la América norcentral, cuando una ciudad industrial, Raccoon City, fue el centro de una serie de sucesos de lo más inusual. Extraños asesinatos, la pérdida de las fuerzas especiales S.T.A.R.S. y múltiples casos de una epidemia sin sentido fueron los precursores de la decisión del gobierno de Estados Unidos de lanzar un misil en suelo nacional, eliminando al instante más de 100.000 personas de la faz de la Tierra.

Las terribles historias de los supervivientes fueron a la vez asombrosas e increíbles. Una de las compañías punteras de América, la Corporación Umbrella, fue culpada de lo sucedido, pero nadie creía las historias sobre armamento biológico, laboratorios secretos y, lo más perturbador aún, el virus T que transforma a humanos y animales en monstruos atroces.

La información archivada de la Corporación Umbrella ha sido recientemente descubierta, y la verdad puede ser revelada al fin.

Esta es la historia jamás contada.

CAPCOM®